02





Bournot, Diego
Xtreme PC / Diego Bournot ; coordinado por Maximiliano Peñalver. - 1a ed. - Buenos Aires : Grupo MDP, 2009.
64 p. : il. ; 23x17 cm.

ISBN 978-987-1674-01-5

1. Periodismo. I. Peñalver, Maximiliano, coord. II. Título
CDD 070.4

Editó Editorial Grupo MDP S.A. Av. Belgrano 1217 2º 28 Ciudad Autónoma de Buenos Aires, República Argentina.

Se imprimió en Casano Gráfica S.A. Ministro Brin 3932, Remedios de Escalada, Provincia de Buenos Aires. República Argentina, en el mes de Marzo de 2010

Queda hecho el depósito que establece la Ley 11.723

Director Editorial
Maximiliano Peñalver

Editor
Diego Bournot

Jefe de Redacción
Facundo Mounes

Diseño y Diagramación
Daniel Herbón
Gonzalo Ballina
César Pereyra

Redacción
Alejandro Nigro
Leandro Dias
Antonio Schmidel
Damián Silberstein

Departamento Comercial
comercial@loaded.vg
(5411) 5219-2568

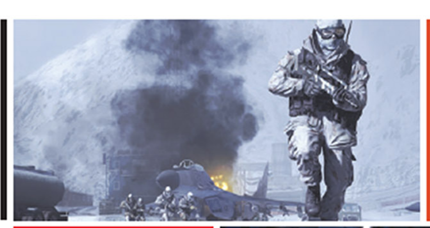
Representación Legal
César Herbón

Agradecimientos especiales:
Magalí Schneider, Ariel Fleita, Martín Morales Grosschop, Fabricio Lartigau, Héctor Park y a todo el staff de Cual Es?

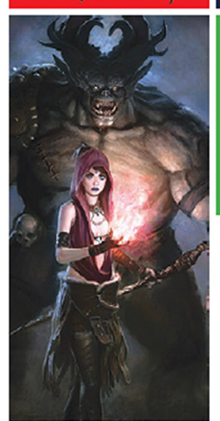
Este libro está dedicado a:
Mario Pergolini, Osvaldo Cellucci y María Alejandra Rodriguez.

Y a los más chiquitos:
Santiago, Simón, Tomás, Matías, Valentina, Dante, Agustina, Ignacio, Victoria, Sofía, Nicolás, Catalina, Nahiara.



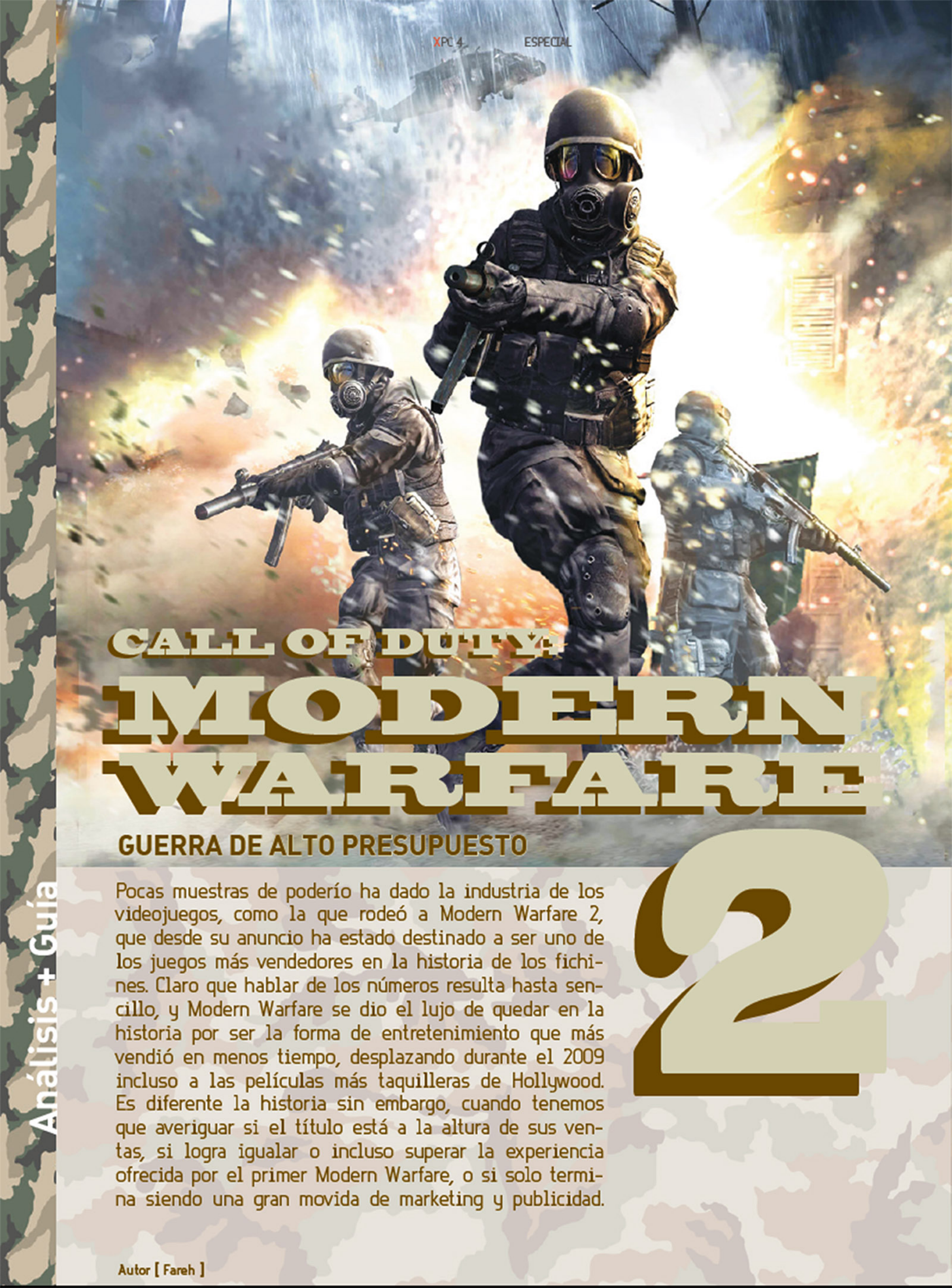












CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

GUERRA DE ALTO PRESUPUESTO

Pocas muestras de poderío ha dado la industria de los videojuegos, como la que rodeó a Modern Warfare 2, que desde su anuncio ha estado destinado a ser uno de los juegos más vendedores en la historia de los fichines. Claro que hablar de los números resulta hasta sencillo, y Modern Warfare se dio el lujo de quedar en la historia por ser la forma de entretenimiento que más vendió en menos tiempo, desplazando durante el 2009 incluso a las películas más taquilleras de Hollywood. Es diferente la historia sin embargo, cuando tenemos que averiguar si el título está a la altura de sus ventas, si logra igualar o incluso superar la experiencia ofrecida por el primer Modern Warfare, o si solo termina siendo una gran movida de marketing y publicidad.

Autor [Fareh]



GÉNERO
ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA
DESARROLLO
INFINITY WARD
DISTRIBUCIÓN
ACTIVISION
SITIO OFICIAL
MODERNWARFARE2.INFINITYWARD.COM
MULTIPLAYER
18 JUGADORES ONLINE

Hablar de un Call of Duty malo sería una utopía, ya que a lo largo de la vida de la franquicia, la misma se ha caracterizado por establecer un estándar de calidad alto en cuanto a lo que podemos esperar del género de los juegos de acción en primera persona, y aunque se pueden contar los altibajos en cada una de las entregas, nunca Call of Duty ha llegado al punto de ser considerado un juego mediocre o peor. Sin embargo, la división del desarrollo de las secuelas de la franquicia entre los estudios Treyarch e Infinity Ward ha exacerbado la idea de que los de la segunda son los mejores, y con Modern Warfare considerado como el mejor exponente de la saga, mucho es lo que debía demostrar Infinity Ward con esta "segunda parte".

La historia retoma los eventos principales de Modern Warfare, y nos tendrá a lo largo de toda la campaña luchando contra el ruso demente Imran Zakhaev, quien amenaza la paz mundial. No hay mucho que decir del argumento de Modern Warfare 2, ya que sin dudas no es su punto fuerte, y de hecho el juego no se esfuerza demasiado en intentar que lo sea. La única forma que tendremos de enterarnos de lo que pasa será a través de las cinemáticas y escenas durante las pantallas de carga, pero

La misión "No Russian" fue muy criticada por su violencia explícita, y supuesta apología del terrorismo, al punto de que motivó la censura en algunos países como Japón y Alemania.





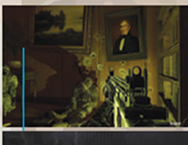
de cualquier manera cada fragmento de historia contado luce simplemente como una fútil manera de ponernos al frente de la próxima y aún más frenética misión. No es que esto sea nada demasiado malo para remarcar, ya que fue exactamente lo sucedido en Modern Warfare, y aún así obtuvo la aprobación popular, pero los amantes de las buenas historias tendrán que seguir esperando por algo un poco más desarrollado en este aspecto.

La jugabilidad a lo largo de la campaña principal es intensa, y nos mantiene escena tras escena pegados a la pantalla del monitor. Desde los helados parajes de Rusia, hasta los calurosos pasajes de las favelas de Río de Janeiro, Modern Warfare 2 es una invitación a la acción desenfrenada y trepidante. Cada secuencia parece habernos mostrado todo, solamente para darnos cuenta de que en la siguiente han logrado llevar las cosas inclusive un poco más allá.

Lamentablemente, hay que aclarar que toda la grandiosa magnificencia puesta al servicio de crear una campaña principal trepidante, se ve un tanto opacada por la duración de la misma. Si ya uno de los aspectos negativos de Call of Duty 4 era su corta experiencia single player, que apenas si duraba unas ocho horas, en esta ocasión la cosa se ha acortado aún más, y no necesitaremos más de 6 horas para terminar con la historia principal. Una verdadera lástima, que más que nunca nos deja con ganas de más, mucho más. La única forma de sobrellevar esto es la de arrancar el juego en un nivel de dificultad más elevado, lo que gracias a la competitiva e impredecible

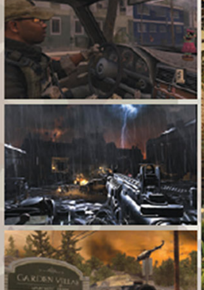
Lamentablemente, el juego no soporta servidores dedicados, por lo que tendremos que olvidarnos de esta característica para mejorar las partidas online.













Al poco tiempo de su lanzamiento fue descubierto un error en el juego, conocido como "Javelin Glitch", que permitía mantener una granada activa mientras disparaban con cualquier otra arma, la que se activaba cuando el jugador moría, matando en el proceso a todo enemigo en la cercanía.

Inteligencia Artificial nos tendrá prolongando, aunque sea a fuerza de pantallas de game over, esta corta experiencia a la que hacemos referencia.

Otra de los aspectos negativos no mejorados respecto al anterior, son las incesantes hordas de enemigos en ciertos momentos del juego. A pesar de que Infinity Ward ha declarado haber eliminado por completo los sitios con "respawns" ilimitados, en ocasiones a lo largo de la campaña principal quisimos darnos el lujo (y la seguridad) de eliminar a todos los enemigos antes de continuar nuestro camino, y nos dimos cuenta de que tal cosa, o bien no era posible, o bien requería que nos continuemos matando varios cientos de enemigos antes de que dejen de venir. No es algo del todo malo, pero la escasa libertad de acciones prometida por el juego se recorta aún más cuando nos obligan a tener que avanzar bajo fuego enemigo.

Un modo de juego que hace su debut de manera triunfal en esta entrega es Special Operations, que vendrían a ser algo así como misiones diseñadas para ser jugadas en cooperativo. Lo malo, es que la mayoría de las misiones tienen como escenarios a aquellos vistos durante la campaña principal, pero lo bueno es que los objetivos a cumplir en cada nivel son absolutamente diferentes, como así también la disposición del nivel en sí, por lo que es una experiencia completamente nueva. Cada nivel nos ofrecerá tres estrellas para recolectar, de acuerdo a la dificultad en que lo hayamos superado. A medida que juguemos, iremos recolectando experiencia, con la cual destrabaremos nuevas armas y "perks", que mejorarán nuestras habilidades en combate.

Por supuesto que el otro multiplayer, el competitivo, es el que termina llevándose todos los flashes, ya que nuevamente Modern Warfare 2 demuestra de qué están hechos los campeones. Cada aspecto de las partidas multiplayer online se encuentra balanceado al extremo, y realmente sentimos que sin conocer demasiado o dominar cada aspecto del juego online, podemos aportar nuestro granito de arena en cada batalla.

Las "killstreaks" y "deathstreaks", o rachas de asesinatos y muertes consecutivas, nos permiten destrabar diferentes habilidades que ayudan a inclinar la balanza en nuestro favor, los cuales van desde ataques aéreos, a verdaderas explosiones nucleares, capaces de acabar con una partida y darnos la victoria de manera instantánea, y también ayudan a beneficiar a los mejores jugadores, y darle una mano a aquellos no tan buenos. Las killstreaks serán personalizables, de forma tal que los jugadores

REQUERIMIENTOS

MINIMOS:

SISTEMA OPERATIVO
WINDOWS XP, VISTA O 7

PROCESADOR
INTEL PENTIUM 4 3.2 GHZ O AMD ATHLON 64 3200+

MEMORIA
1 GB RAM

VIDEO
GEFORCE 6600GT, RADEON 1600XT

RECOMENDADOS:

SISTEMA OPERATIVO
WINDOWS O 7

PROCESADOR
AMD PHENOM 9600+ O INTEL CORE 2 DUO E6400

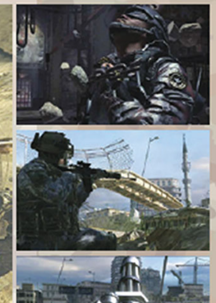
MEMEORIA
2 GB RAM

VIDEO
GEFORCE 8800 GT O RADEON HD 4850

SI
INCREÍBLES Y ADRENALÍNICAS ESCENAS. MULTIPLAYER PERFECTO. EL MODO SPECIAL OPS

NO
CARENCIA DE SERVIDORES DEDICADOS. HISTORIA MUY TIRADA DE LOS PELOS Y CONFUSA







podrán reservar espacios para cada una de ellas, de acuerdo a lo confidentes que se sientan con su juego, por lo que si nos consideramos lo suficientemente buenos, podemos esperar a obtener 10 o más muertes consecutivas para destrabar alguno de las habilidades más poderosas.

Como aspecto negativo, hay que remarcar el hecho de que esta entrega de PC no cuenta con servidores dedicados, lo que también ha reducido notablemente la cantidad máxima de jugadores por partida, que se quedarán en 18, contra los 64 que encontrábamos en la entrega anterior.

El apartado gráfico de Modern Warfare 2 supone obviamente, como el resto del paquete, una mejora respecto a lo visto en la anterior entrega, siendo el principal denominador de este aspecto, la atención puesta al detalle. A pesar de que la mayor parte del tiempo no podemos darnos el lujo de prestar atención a la riqueza visual que abunda en los escenarios, el todo como un conjunto sí nos permite tomar conciencia de que hay un trabajo especial realizado con las texturas, los efectos lumínicos y el nivel de detalle en general, que es una clara evolución en la saga, y que hace que todo luzca realmente como una poesía en movimiento. Una poesía violenta y llena de sangre, pero poesía al fin.

No estamos seguros de que este Modern Warfare 2 vaya a quedar en la memoria como el mejor en la historia de la saga, pero sin lugar a dudas que se transforma nuevamente en uno de los puntos altos de la misma, dentro de una temática, la de los conflictos bélicos actuales, que seguramente tendrá mucha tela para seguir cortando, y que demuestra que se puede modificar e innovar lo suficiente una saga, sin que esto signifique alterar el espíritu de la misma. Otra obra destacada de Infinity Ward.

Seguimos sin poder solucionar por completo el inconveniente del fuego amigo (friendly fire), que nos tendrá en más de una oportunidad eliminando a compañeros que se cruzan delante de nuestra línea de fuego, o hasta teniendo que reiniciar niveles tras haber eliminado a alguno de los personajes principales de la historia. Estos momentos son mínimos sin embargo, y no terminan atentando contra la experiencia de juego.



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

Juego Online



Consideraciones Generales

Armas

Hay que aprender a aceptar que, tal como dice el dicho, "no es la flecha, es el indio", por lo que las armas no son un factor determinante de nuestro juego, aunque sí lo serán de nuestra estrategia. El sistema de niveles que iremos destrabando mediante la acumulación de experiencia, nos alienta a destrabar nuevas armas en niveles avanzados, las cuales pueden venir con la concepción de que son mejores porque cuestan más trabajo destrabar. Esto es erróneo, y hay que aprender a reconocer que cada arma cuenta con sus ventajas y desventajas, y será nuestra habilidad de juego la que en definitiva terminará haciendo toda la diferencia.

Perks

Este sistema nos permite ubicar en diferentes spots, diferentes tipos de habilidades, las cuales podrán ser elegidas entonces de a una por grupo. Esto permite balancear completamente el sistema, y nos ayudará a confeccionar nuestro tipo de soldado ideal, combinando en el futuro diferentes habilidades para diferentes clases.

Silenciador

El mismo es una de las adiciones que debemos tener siempre presentes para nuestras armas, ya que nos ayudarán a pasar desapercibidos en terreno enemigo. No es una opción a tener en cuenta si somos jugadores "Rambo", que estamos constantemente en el fragor del fuego.

Cabeza gacha

Lo primero que aprenderemos, a fuerza de muertes en muchos casos, será a permanecer lo más pegados al suelo que podamos, lo que significa que el estar agachados debería ser nuestra postura natural, y el tirarse al suelo una opción más que recurrente.

ARMAS, EQUIPAMIENTO Y PERKS

Rifles de Asalto
La opción preferida por la mayoría, ya que combinan buena potencia de fuego, con alcance y ráfagas de fuego. Se recomienda activar el sensor de latidos cuanto antes.

Subfusiles
La opción para aquellos que gustan de tomar las cosas de forma más personal, ya que su corta distancia efectiva se ve compensada por su enorme frecuencia de disparo. Con el perk Rapid Fire, se transforman en armas letales para aquellos que gustan de la velocidad, y de disparar mientras "strafean".

Light Machine Guns
La opción para aquellos que buscan potencia de fuego, aún a expensas de un reducido movimiento. Por lo general terminan siendo armas con grandes capacidades de carga, aunque con tiempos de recarga enormes. El perk Full Metal Jacket las transforman en las opciones ideales para eliminar a enemigos a cubierto.

Rifles de francotirador
La opción para los "campers". Combinando increíble distancia, con enorme potencia de fuego y precisión, estas armas son letales, aunque requieren de un preciso conocimiento de cada nivel, para conocer los lugares donde resultan más efectivas.

Escudos
Los escudos son una gran adición a la jugabilidad, que permite aguantar ráfagas de fuego enemigo, si son usados correctamente. Es una opción para el trabajo en equipo, ya que recibiremos puntos simplemente por aguantar el fuego enemigo, mientras que nuestros compañeros efectúan las muertes.

ARMAS SECUNDARIAS

Pistolas automáticas
El equivalente a los subfusiles, aunque con menor capacidad de carga y potencia de fuego. La categoría más equilibrada de todas las armas secundarias.

Escopetas
Ahora como armas secundarias, permiten destrozar enemigos a corta distancia, aunque cuentan con las conocidas desventajas de largo tiempo de recarga y escasa distancia efectiva.

Pistolas
La opción tradicional de pistolas y revólveres varios, que termina quedando en desuso casi instantáneamente frente a las otras categorías de armas secundarias que cumplen con objetivos mucho más específicos.

Lanzadores
En esta categoría encontramos a lanzagranadas, bazookas, stingers, etc. Todas armas ultra devastadoras, que tienen la función de brindar soporte. Con el perk Danger Close, se incrementa el área de efecto de la explosión, y como toda arma explosiva, se recomienda siempre disparar al suelo donde se encuentra el enemigo, y no al mismo directamente.

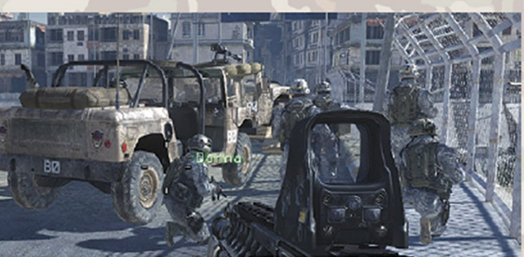
EQUIPAMIENTO

Granadas Frag
Las clásicas granadas con área de efec-

El perk "Full Metal Jacket" (bautizado así en honor a al clásico cinematográfico de Stanley Kubrick) convierte a las Light Machine Guns en la opcion ideales para eliminar a enemigos a cubierto.











Los explosivos C4 son ideales para preparar trampas, rellenando una zona de explosivos, para luego detonarlos en el momento correcto.

to. Fundamental resulta el aprender a "cocinarlas", tal como se denomina a la demora en su lanzamiento, para lograr una explosión más inmediata que no de opción al enemigo a regresarnos la bomba.

Granadas Flash
Otro clásico son las granadas cegadoras, que resultan efectivas si logramos hacerlas explotar frente a nuestros enemigos. Unicamente recomendables para jugadores avanzados.

Granadas Stun
Estas granadas cuentas con la particularidad de "atontar" a nuestros enemigos, dificultando sus movimientos por un corto período de tiempo, por lo que resultan extremadamente efectivas cuando encontramos a dos o más enemigos de espaldas.

Granadas de Humo
Estos explosivos, capaces de crear una barrera de denso humo negro, son útiles para complicar la visual del enemigo, por lo que se recomienda su uso cuando tengamos que llegar a una posición complicada.

Semtex
Son explosivos plásticos, que pueden ser arrojados, aunque cuentan con un rango menor y emiten un sonido de su detonador. Pueden ser adheridas a cualquier superficie, y cuentan con una mayor potencia que las granadas comunes.

Cuchillo
Los cuchillos pueden ser apuntados y lanzados como un arma común, aunque hay que aprender a controlar el arco que realizan cuando son lanzados. Si son apuntados correctamente (cabeza o pecho) resultan en una muerte instantánea.

Inserción táctica
Este nuevo ítem es una bengala que, cuando lanzada, brilla durante unos segundos, revelando nuestra posición a cualquier enemigo en la inmediación. Lo bueno es que también establece un punto en el que resucitaremos luego de muertos, lo que ayuda enormemente a establecer tácticas de combate nuevas. Tener en cuenta que si somos vistos lanzando la bengala, un enemigo se puede quedar a custodiar la ubicación, esperando nuestra muerte para matarnos nuevamente de manera sencilla, por lo que resulta necesario cierta planificación a la hora de lanzar la bengala.

Blast Shield
Un escudo que, cuando equipado, nos protege contra las explosiones, como granadas o minas claymore. Lo malo es que quita un poco de visión y el mapa, pero si aprendemos a ser ágiles, rápidamente se transformará en un favorito.

Minas Claymore
La clásica mina que se coloca de frente a una puerta o lugar donde pensamos que puede pasar el enemigo, y se activa cuando este camina por enfrente, detonando y llevando a una muerte segura.

C4
Estos explosivos pueden ser lanzado en cortas distancias, y luego detonados a distancia. También funcionan como trampas, rellenando una zona de explosivos, para luego detonarlos en el momento correcto.

PERKS DE SLOT 1

Marathon
Permite correr incesantemente, lo que resulta útil para aquellos que son de entablar combates más cercanos, aunque al ser el primer Perk que se desbloquea, no tiene demasiada incidencia en el juego. **Mejora Pro:** nos permite además subir escaleras rápidamente. Completamente inútil.

Sleight of Hand
Permite recargar armas más rápidamente, lo que lo hace un perk fundamental si utilizamos armas con pequeños cargadores.
Mejora Pro: aumenta la velocidad en la transición a la vista telescópica, lo que resulta medianamente útil en determinadas situaciones.

Scavenger
Permite que recarguemos una buena cantidad de munición en las armas que estamos utilizando, las cuales serán recogidas del cadáver de cualquier enemigo o aliado muerto. Lo bueno es que este perk nos ofrece las municiones para nuestras armas, aunque el soldado muerto no haya estado utilizando las mismas. Obviamente que este perk se vuelve más y más útil si somos la clase de jugadores que llega a agotar las balas en nuestra arma. **Mejora Pro:** cada vez que resucitamos, lo haremos con el doble de munición, lo cual es útil, pero se contradice con la idea general del Perk.

Bling
Permite instalarle dos mejoras a un arma, lo cual es bueno por donde se lo mire, ya que las posibilidades de mejorar cada arma son amplias. Casi se puede decir que termina siendo un Perk fundamental. **Mejora Pro:** también podremos instalarle dos mejoras al arma secundaria, lo cual redobla el concepto de que es un Perk fundamental.

One Man Army
A expensas de perder nuestra segunda arma secundaria, podremos cambiar de clase en cualquier momento del juego, lo que además llena nuestra munición. Es útil para quienes gustan de adaptarse a cada situación, aunque necesitaremos cerca de 5 segundos para realizar el cambio. **Mejora Pro:** se acorta el tiempo necesario para el cambio a cerca de la mitad, por lo que el Perk se vuelve un tanto más útil.

PERKS DE SLOT 2

Stopping Power
Incrementa la potencia de todas las armas en un 30%, lo que significa que en general, necesitaremos menos disparos para abatir a un enemigo. No hace falta decir que se trata de uno de los perks mas importantes del juego. **Mejora Pro:** el incremento se hace efectivo también en el daño a vehículos. Totalmente irrelevante, ya que las armas diseñadas para destruir vehículos lo logran aún sin mejoras.

Danger Close
Incrementa el daño de los explosivos, lo que transforma a cualquier arma explosiva, como granadas, bazookas o adiciones de rifles de asalto como lanzagranadas en poderosas opciones, incrementando su potencia de fuego y el área de efecto. **Mejora Pro:** el incremento de daño se extiende a las armas aéreas, como los Predators.

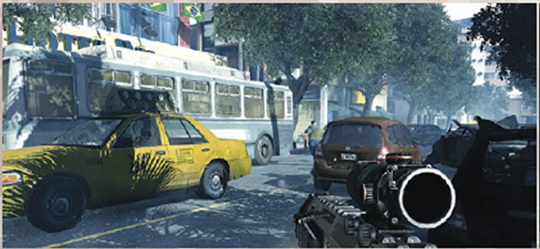
Hardline
Reduce en uno la cantidad de muertes necesarias para obtener un killstreak.

Stopping Power es uno de los perks mas importantes del juego, ya que incrementa la potencia de todas las armas en un 30%.













Resulta más útil con los killstreak más baratos, y obviamente pierde eficacia con los mas caros. **Mejora Pro:** reduce en uno la cantidad de muertes necesarias para activar un deathstreak. Más útil cuanto peores jugadores seamos.

Cold Blooded
Elimina nuestra presencia de radares como las torretas, los mapas, y ataques aéreos. Ideal para el jugador sigiloso. **Mejora Pro:** elimina toda asistencia en la puntería contra el jugador, por lo que resulta mucho más difícil el apuntarle. La situación ideal para quien busca escabullirse.

Light Weight
Nos permite movernos más rápido, aún con armas que enlentecen nuestro paso, como las Machine Guns. Extremadamente necesario para el que utilice este tipo de armas. **Mejora Pro:** permite acortar la transición entre que corremos y apuntamos. Tremendamente efectivo.

PERKS DE SLOT 3

Steady Aim
Incrementa la estabilidad del arma cuando disparamos sin apuntar. Se transforma en un equivalente al perk Light Weight Pro cuando aprendemos a utilizarlo correctamente, **Mejora Pro:** aumenta la cantidad de tiempo que podemos mantener la respiración mientra apuntamos con la mira telescópica, lo que resulta útil, pero solamente para rifles de francotirador.

Commando
Aumenta el alcance de los ataques cuerpo a cuerpo, lo cual carece de importancia, y tan solo se aplica relativamente al uso conjunto con el Escudo Antidisturbios. **Mejora Pro:** elimina el daño por caídas, lo que se traduce en la combinación perfecta para el que quiera llevar las cosas a terreno íntimo, ya que la mejor forma de sorprender a un enemigo, es cayendo desde los cielos.

Scrambler
Elimina los mapas de los enemigos que se encuentren en las inmediaciones. Especialmente útil con las armas de corto alcance, aunque también tiene la contra de que los enemigos sabrán que estamos cerca al ver sus mapas inutilizados. **Mejora Pro:** retarda el efecto de las minas Claymore por unos cuantos segundos los suficientes para alejarnos a resguardo antes de que explote.

Sit Rep
Nos informa de explosivos enemigos, y de Inserciones Tácticas, por lo que su uso termina siendo irrelevante. **Mejora Pro:** aumenta el sonido de las pisadas enemigas, lo cual es útil si contamos con un buen sistema de sonido, pero no amerita el trabajo de destrabarlo.

Last Stand
Nos permite continuar disparando aún después de abatidos, y también podremos arrastrarnos durante unos cuantos segundos, en los que podremos eliminar a todo aquel que se cruce en nuestro camino con un poco de práctica. Nuestra vida será realmente escasa, por lo que cualquier disparo nos terminará de matar. **Mejora Pro:** nos permite también utilizar el equipamiento cuando somos abatidos, por lo que podremos lanzar granadas y explosivos si somos lo suficientemente veloces.

El perk Cold Blooded es ideal para el jugador sigiloso, ya que elimina nuestra presencia de radares como las torretas, los mapas, y ataques aéreos.

Análisis + Guía + Extras

MASS EFFECT 2

Autor [Siskosilber]

Así como es cada vez más difícil encontrar elementos originales en cada juego lanzado, otra cualidad que escasea escandalosamente es la autosuperación de los estudios que lo realizan. Pero afortunadamente siempre existen saludables excepciones, personas que desconocen por completo la frase "más de lo mismo" o "este juego es igual anterior". Sin lugar a dudas, una de estas empresas es la canadiense BioWare. Bien entrada la primera década del siglo XXI, los muchachos de este estudio ya directamente se habían apoderado de las almas de los jugadores roleros de fantasía medieval, con grandiosos juegos como Baldur´s Gate o Icewind Dale, e incluso habían escalado sin problemas el peldaño que implica hacer un juego de una licencia pesada como Star Wars, realizando el recordado Knights of the Old Republic. Ya a esa altura muchas otras empresas hubieran empezado a achancharse y reflotar ideas y conceptos de juegos viejos, pero ese no era el caso de BioWare, algo que dejarían en claro con su siguiente obra maestra: la primera parte de la trilogía de Mass Effect (ME), lanzada en PC en 2008.

Hablar de ME nos implica sumergirnos en un universo de ciencia ficción repleto de conceptos de series y películas clásicas del género, como Star Wars, Star Trek, Battlestar Galactica y Babylon 5, situado en el distante siglo XXII, donde la raza humana ha desarrollado exitosamente el viaje intergaláctico con naves espaciales, estableciendo relaciones con extraterrestres de todo tipo, forma y color.

Bajo este escenario surge una amenaza, en la forma de una misteriosa raza alienígena conocida como los segadores, que aparece cada 50 mil años para "resetear", como si de Windows se tratara, toda la vida inteligente de la galaxia. Él o la protagonista del juego, dependiendo del género que le diéramos cuando construimos el personaje, se apellida Shepard, un comandante de la Alianza, entidad que representa a la raza humana ante el resto de las especies alienígenas. Su misión era, lisa y llanamente, deshacerse de la amenaza de los segadores, para lo que debería reclutar un grupo con lo más selecto, y peligroso, que este crisol de razas sideral pudiera ofrecer. Es cierto, esta historia ya la vimos en cientos de películas de ciencia ficción, pero aún así ME logró ganarse un nombre, y el mote de clásico, a fuerza de un complejo y absorbente argumento, que sumaba un lenguaje adulto al relato clásico del género de ciencia ficción, mezcla que funcionó de maravilla. Por otro lado, el juego contaba con un modo de acción táctica en tercera persona, al estilo Gears of War, que le aportaba un importante dinamismo a lo que proponía desde el argumento. La gran repercusión que obtuvo ME le otorgó a BioWare otro poroto más a su favor, a pesar de algunos elementos del juego que no terminaban de convencer. De esta manera, el camino estaba allanado para la realización de una secuela, que finalmente fue lanzada en enero de 2010. Con ella, BioWare consigue destacarse nuevamente, ya que no sólo logra ajustar todos los tornillos flojos del primer juego, sino que nos maravilla nuevamente con un asombroso argumento y un genial sistema de combate, convirtiéndose en el mejor exponente hasta la fecha de los juegos de rol de ciencia ficción.

A pesar de que Mass Effect 2 arranca inmediatamente después de la primera parte, la gente de BioWare pudo hacer





GÉNERO
ROL / ACCIÓN

DESARROLLO
BIOWARE

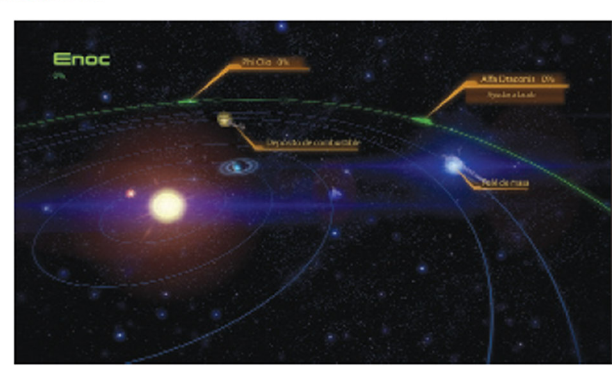
DISTRIBUCIÓN
ELECTRONIC ARTS

SITIO OFICIAL
MASSEFFECT.BIOWARE.COM

MULTIPLAYER
NO POSEE

SI ARGUMENTO ATRAPANTE. SISTEMA DE COMBATE MEJORADO. MAGNÍFICO REPARTO DE PERSONAJES SECUNDARIOS. APARTADO VISUAL Y SONORO DE LUJO.

NO LOS NIVELES DE RECOLECCIÓN DE MATERIALES. CUELGUES Y FALLAS GRÁFICAS ESPORÁDICAS.



del argumento algo lo suficientemente interesante tanto para los que jugaron el título anterior como los que recién empiezan. ¿Cómo lograron esto? Matando al personaje principal ni bien iniciamos el juego. Bueno, en realidad la cosa no es tan así. Durante una misión de patrulla, la nave que comanda Shepard, llamada Normandía, es brutalmente atacada por una fuerza extraterrestre desconocida.

Todos los tripulantes de la fragata, que ahora naufraga sin rumbo por el espacio, logran escapar en cápsulas de emergencia, con excepción de Shepard y el Joker, el piloto de la nave. Nuestro protagonista finalmente logra salvar a ese último tripulante para luego morir por asfixia, tras que la moribunda nave explotara, dejándolo flotando por la enormidad del espacio.

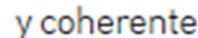
Si bien Shepard es declarado muerto por la Alianza, su cadáver es recolectado por una organización pro humana llamada Cerberus, acusada de realizar operaciones "non sanctas" en distintos sectores de la galaxia. A través del denominado "Proyecto Lázaro", Cerberus reconstruye el cuerpo de Shepard, para traerlo de vuelta a la vida dos años después de su muerte. El objetivo de la entidad con esta operación es emplear al renacido comandante para encargarse de una nueva amenaza galáctica, unos extraños seres insectoides llamados recolectores, acusados de abducir colonias humanas enteras a lo ancho de la Vía Láctea. Para ello se lo pone al mando de una nueva y reformada Normandía, con el objetivo de reclutar un nuevo pelotón que lo asista a combatir a los recolectores.

ME 2 se mantiene en una misma línea que su antecesor en lo que respecta al argumento, solamente que esta vez vamos a encontrar un relato más misterioso y sombrío, en donde nada es lo que parece. El juego obtiene este elemento gracias a la incorporación de un personaje secundario llamado "Hombre Ilusorio", uno de los líderes de Cerberus, quien le encomienda a Shepard la misión de eliminar a los recolectores. Los verdaderos intereses de este hombre son un misterio durante gran parte del juego, y el hecho de que el sólido guión del título nos vaya entregando respuestas con cuentagotas sobre lo que este tipo, y su organización realmente quieren, ayudan a mantenernos en vilo durante las más de 40 horas que podemos exprimir este título. Pero este personaje sólo es un pequeño recorte del enorme glosario de seres que vamos a encontrar en esta aventura, y que incluye a 10 personajes secundarios que nos acompañan en nuestro pelotón, 2 de ellos veteranos del primer ME. Los guionistas del título realmente se han lúcido construyendo este variado reparto de artistas secundarios. Podemos encontrar

Una de las adhesiones más importantes al arsenal disponible es el del armamento pesado, como lanzagranadas o lanzamisiles, que pueden eliminar fácilmente a los enemigos de mayor tamaño.









Palermita Shepard, el crédito de XPC, nos demuestra que las femmes fatales también saben hacerce notar en el universo de Mass Effect 2.

desde una ex convicta con devastadores poderes psíquicos hasta un súper soldado extraterrestre creado en un laboratorio, entre otros compañeros de aventuras de mentalidades torcidas y pasados turbulentos. Pero lejos de hacer de estas historias y dramas personales algo tortuoso, BioWare tomó la sabia decisión de mantener inalterable el sistema radial de diálogo presente en el primer juego. De esta manera el completo guión del título logra explotar todo su potencial, y aunque el juego sigue un argumento central, nos entrega muchas maneras de encauzarlo ya que son muy variadas las maneras en las que Shepard puede interactuar con cualquier otra persona de la galaxia. Algunos preferirán hacerlo un/a bonachón/a paladín de la justicia, otros una repugnante rata de puerto espacial, e incluso habrá otros que buscarán hacer que el protagonista tenga una personalidad más ambigua. Pero lo bueno de todo esto radica en que, tomemos el camino que tomemos, siempre encontraremos un hilo argumental sólido y coherente.

El otro gran componente en el que Mass Effect hizo la diferencia fue en su sistema de combate, elemento que para la secuela fue dinamitado por completo y rehecho, entregando un resultado infinitamente superior. La diferencia inicial que encontramos es en el manejo de las armas, que ahora presentan un sistema de munición y una clasificación más sesuda en sus prestaciones y falencias. De esta manera ya no vamos a sentir que no existe una diferencia entre disparar, por ejemplo, una pistola ametralladora y un rifle de asalto, cosa que por momentos en el otro juego se sentía prácticamente igual. Otro elemento de ME que afortunadamente se eliminó casi por completo el molesto sistema de sobrecalentamiento de las armas, con lo cual el acto de disparo ahora es una experiencia más gratificante y divertida. Sin una enorme alteración, los poderes bióticos y habilidades tecnológicas están de vuelta, sólo que ahora tienen una presencia mucho más importante en el combate, ya que su tiempo de recarga se ha reducido, permitiéndonos usar estos poderes más frecuentemente sin pausar demasiado la acción A diferencia del primer Mass Effect, donde los escenarios de combate pecaban a veces de demasiado laberínticos, BioWare optó por diseños más chicos para estos mapas, colocando de manera más sesuda distintas columnas, cajas o paredes donde cubrirnos del fuego enemigo. Pero que sea más chico no significa que no sea más peligroso, ya que los enemigos ahora son más variados, ya sean orgánicos o mecánicos, y cada uno de estos grupos tiene distintas prestaciones, como diferentes tipos de armadura o habilidades con armas, tecnológicas o bióticas. Con este último elemento queda claro que estamos ante un juego más desafiante, pero que también ofrece muchísimas variantes de combate, porque Shepard puede hacer uso de un completo arsenal, además de un glosario de poderes y habilidades. Esta en nosotros elegir la clase de personaje que más nos cuaje, de las seis disponibles, pero el juego hace lo suficiente como para que sea cual sea, nuestra elección se la pueda bancar en el campo de batalla. Donde también podemos hacer una diferencia peleando es con el uso de los compañeros del pelotón, cuyas habilidades han sido sabiamente diferenciadas uno de



otro. De esta manera podemos recurrir a un variado conjunto de habilidades extra que se adaptan a cada enfrentamiento en el que nos veamos envueltos.

Otra saludable mejora que recibió el combate en ME 2 es el control. Ahora controlar a Shepard se hace más preciso, gracias a que se ha aplicado el uso de un botón seleccionable para que el personaje se mueva de cobertura en cobertura con suma facilidad, evitándonos así muertes innecesarias que ocurrían en la primera parte, cuando no respondía correctamente al comando para cubrise del fuego enemigo.

ME 2 no podría destacar todos estos cambios sin un apartado audiovisual a la altura de las circunstancias, elemento que nos sorprende desde el minuto inicial. El trabajo visual, sobre todo en el diseño de estructuras, ha sido completamente pulido, ofreciéndonos una galaxia infinitamente variada, en donde cada planeta, estación espacial o nave que visitemos muestra una identidad completamente propia. Otro apartado que es digno del aplauso es el diseño de las caras de personajes extraterrestres, que si bien siguen en la línea del juego anterior, la gente de BioWare tuvo el atino de profundizar y detallar los rasgos y las facciones de todos los rostros. Paradójicamente las caripelas de los personajes humanos no resultan tan sorprendentes, pero eso sería hilar muy fino en lo que es un estupendo trabajo de diseño. Resulta extraño describir con palabras cuando el universo de un juego, más si es de ciencia ficción, se siente realmente vivo, pero la clara obsesión de los desarrolladores por el detalle gráfico del juego no puede ser calificada de otra manera que no sea esa.

A nivel sonoro, el juego también se luce, sobre todo con una soberbia y creíble actuación de voz, algo en lo que BioWare se destaca hace años, pero que en este juego elevan a un nuevo nivel de calidad, sobre todo por la participación del actor Martin Sheen, quien le otorga su voz al Hombre Ilusorio.

A pesar de ser un juego excepcional, por todos los aspectos mencionados, Mass Effect 2 presenta un tedioso minijuego de exploración minera, necesario para recolectar los cuatro materiales requeridos para realizar mejoras de armamento y armadura de combate (ver guía de viajero intergaláctico), pero que por suerte reemplaza las insoportables secuencias de exploración planetaria en el camioncito Mako del juego anterior. Eso si, quizá muchos veteranos de los juegos de rol de BioWare encuentren inadmisible el simplificado árbol de habilidades, que se ha reducido notoriamente con referencia al título anterior. Pero todo esto, más algún que otro error de colisión de Shepard contra algún escenario, no impiden para nada disfrutar del logrado universo creado para el juego.

Es evidente que BioWare tomó el desafío de realizar Mass Effect 2 no como tal sino como una oportunidad de explotar y mejorar todo lo malo e incluso todo lo bueno que habían conseguido con la primera aventura de Shepard. El desafío para estos muchachos de Canadá ahora esta depositado en la tercera y última parte de esta trilogía. Pero aún así ese juego no este a la altura de sus antecesores, el hecho de que hayan creado de cero este fantástico universo es algo digno de elogios, y una clara muestra de que las ideas nuevas quizá sean escasas, pero que las hay, las hay.





Extraterrestes, cyborgs y mechas de todo tipo nos esperan en cada rincón de la batalla para enfrentarnos en combate.

REQUERIMIENTOS

Mínimos:

PROCESADOR
DOBLE NÚCLEO 1.8 GHZ
MEMORIA
1 GB
VIDEO
256 MB

Recomendados:

PROCESADOR
DOBLE NÚCLEO 2.6 GHZ
MEMORIA
2 GB
VIDEO
512 MB

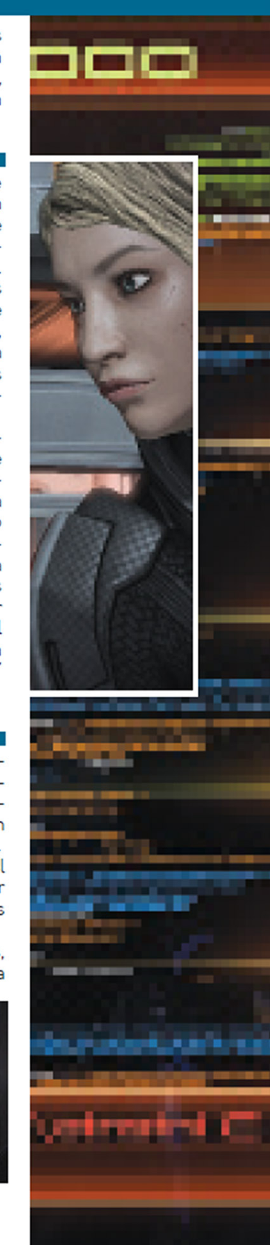
GUÍA DEL VIAJERO INTERGALÁCTICO

Explorar la galaxia de Mass Effect 2 y salir airoso implica tener en cuenta varios aspectos diferentes del juego. Si bien podemos terminar el título sin darle bola a todos estos elementos se nos va a hacer muy cuesta arriba terminar la campaña y, además nos vamos a quedar afuera de varias sorpresas que BioWare preparó para la aventura.

MISIONES SECUNDARIAS Y MISIONES DE CONFIANZA

A diferencia del título anterior, Shepard ya no va a ser hostigado constantemente por toda clase de personajes secundarios, solicitándole favores que desencadenan misiones secundarias. Para ME 2 este tipo de secuencias fueron diseminadas de una manera más inteligente, como por ejemplo mediante una terminal de mensajes privados ubicada en la habitación personal de Shepard en la nueva Normandía. También se nos pueden ofrecer "mandados" por parte de personajes secundarios en lugares diseminados por todos los planetas, naves y estaciones espaciales que visitamos. Mayormente, este tipo de misiones implican exploración de un escenario, secuencias de diálogo y de combate, pero no son lo suficientemente extensas para distraernos de la campaña principal del juego. Además, el hecho de realizarlas nos permite recolectar más fácilmente puntos de experiencia y créditos, la moneda corriente del universo Mass Effect.

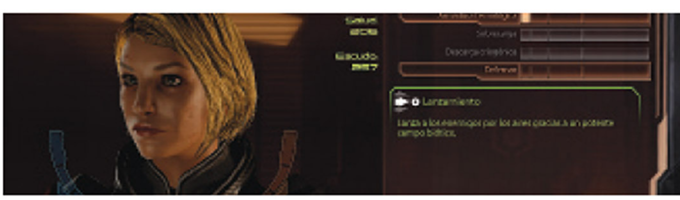
Conjuntamente con las misiones secundarias, cada miembro del pelotón de Sheppard cuenta con la denominada "misión de confianza", en la que nos solicitarán que los ayudemos a cumplir con asuntos inconclusos de sus oscuros pasados. Estas misiones pueden completarse de distintas maneras, y si finalmente ayudamos a cada compañero a cumplir su objetivo activamos una habilidad nueva para él, que incluso Shepard también puede aprender. Por otro lado, completar estas misiones nos permite conocer aún más las personalidades de las personas que nos acompañan en la aventura, e incluso podemos conseguir un favor sexual para con Shepard, además de recibir una jugosa recompensa en créditos y puntos de experiencia. Para acceder a las misiones de confianza debemos ir a hablar con cada uno de los integrantes del pelotón cada vez que Kelly, la asistente de Sheppard que se encuentra frente al mapa galáctico, nos lo indique. También pueden aparecer solas en el la sección "Diario" del menú de opciones.

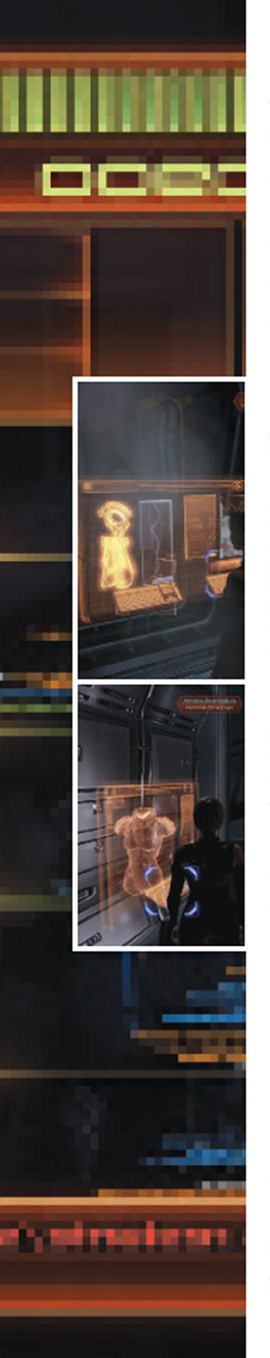


SISTEMA PARA SUBIR DE NIVEL, REBELDÍA Y VIRTUD

A diferencia de la primera parte no ganamos experiencia por cada enemigo que eliminemos, sino por completar objetivos principales y secundarios. El mayor puntaje lo recibimos de las misiones principales, donde acumulamos 1000 puntos. Por su parte, las misiones de confianza suman 750 puntos y el resto de las asignaciones secundarias reúnen un puntaje menor, que va de los 125 a lo 40, dependiendo de la importancia de cada una. Cada vez que subimos de nivel sumamos puntos de habilidad hasta alcanzar en el nivel 20, donde se nos otorga un solo punto. Cada miembro del pelotón recibe dos puntos por cada nivel subido entre durante los niveles 1 a 5, dos puntos por cada dos niveles subidos del 5 al 19. Más allá del nivel 19 suman de a un punto.

En Mass Effect 2 no vamos a encontrar un enorme y abrumador árbol de habilidades, como sucediera en el juego anterior. En su lugar se optó por un menú más simple para





navegar, que sólo detalla las habilidades especificas de Shepard y sus compañeros. Mejorar la capacidad de cada personaje en una determinada habilidad implica asignarle un punto para su nivel inicial, dos para el segundo y así sucesivamente, hasta llegar a requerir 10 puntos para lograr evolucionarla por completo. Finalmente, cada facción tiene un nivel de maestría, la cual nos permite, por ejemplo, mejorar la performance del resto de las habilidades.

Por otro lado, tenemos la opción de encaminar a Shepard por la senda del bien o del mal. Obtener puntos de virtud o de rebeldía depende prácticamente de todas las decisiones que tomemos con nuestro personaje durante el juego. Pero donde realmente encausamos su camino hacia la bondad o la maldad es en determinadas líneas de diálogo, de tinte azul para la virtud y de rojo para la rebeldía, donde dependiendo de qué hagamos sumaremos 7 puntos o más para un lado u otro de conducta. Esa misma cantidad de puntos también pueden ser recolectadas cuando aparecen secuencias, en cualquier momento durante el juego, donde se nos propone hacer una buena o una mala acción.

MEJORAS DE ARMAMENTO Y HABILIDADES

En Mass Effect 2 se ha complejizado la manera de obtener mejoras para las armas y la armadura de Shepard, y que consta de dos partes. La primera implica encontrar los "planos" que nos permitan realizar distintos tipos de cambios a nuestro equipamiento, ya sea por ejemplo, en la capacidad de perforación o puntería de nuestras armas o el endurecimiento protector de nuestra armadura. Pero con los planos no alcanza solamente, ya que debemos recolectar una determinada cantidad de los cuatro materiales disponibles en el juego, (paladio, iridio, platino y elemento cero), que requiera la construcción de cada mejora. Cuando efectivamente contemos con todos los requisitos debemos acudir al laboratorio tecnológico de la Normandía para construir las mejoras.

Cabe recordar que si bien a lo largo de las misiones podemos recolectar distintas cantidades de los materiales de construcción, la forma más rápida de hacerlo es mediante el minijuego de exploración planetaria, en el que escaneamos planetas para encontrar yacimientos de estos materiales. Esto puede volverse un tanto tedioso y repetitivo pero si realmente queremos mejorar nuestro poder de fuego y defensa debemos realizarlo. Encontrar los planos es bastante más sencillo. Bien podemos encontrarlos por los escenarios o directamente comprarlos en comercios diseminados por todo el juego.

Activar las mejoras en las distintas partes de la armadura de Shepard implica además ir hasta su habitación personal en su nave, donde accedemos a un menú que nos permite intercambiarlas, como así también personalizarlas modificando detalles como la forma de botas u hombreras o el patrón de colores de la armadura. También podemos compar mejoras para nuestra nave, como armamento o sistema de escudos, algo muy importante sobre todo para las misiones finales del juego. Por último tengan en cuenta que ningún tipo de mejora puede llevarse a cabo hasta tanto no reclutemos al personaje Mordin Solus a nuestro pelotón, quien tiene a su cargo el laboratorio tecnológico de la Normandía.





CRÉDITOS, COMBUSTIBLE Y MINIJUEGOS

El uso de créditos como moneda corriente se hizo un poco menos importante para ME 2, de hecho ahora es mucho más fácil recolectarlos, ya que ahora se encuentran dispersados a montones por todo el mapa del juego. Una forma muy sencilla de juntar plata es abriendo cajas fuertes o puertas repletas de tarasca. Para abrir este tipo de cosas el juego nos desafía con dos minijuegos, derivación y pirateo, dos alte-

raciones bastante simpáticas del querido y recordado memotest. La forma más recomendable de gastar créditos, además de los planos para mejoras, es invertirlo en combustible para la Normandía, algo necesario para viajar hacia alejados sectores de la galaxia. Cada recarga de combustible se realiza en naves estación de servicio depositadas en el mapa. Allí también podemos comprar las sondas necesarias para los minijuegos de exploración planetaria.

PERSONAJE RECURRENTE

Mass Effect 2 nos permite retomar el personaje que creáramos para el primer título, cuyas decisiones repercuten en distintos aspectos del juego. Desde ya que a más leveleado tengamos a nuestro Shepard anterior, más beneficios recibiremos en esta segunda aventura. Por ejemplo, si importamos un personaje nivel 60 vamos a recibir a cambio 4000 puntos de experiencia, (nuestro Shepard va a comenzar el juego con nivel 5), más una suma de 150000 créditos y una equivalente cantidad de 100000 de iridio, paladio, elemento cero y platino.

CLASES



Además de permitirnos diseñar la cara y el sexo de nuestro protagonista, Mass Effect 2 ofrece seis clases distintas que podemos elegir para Shepard. Las tres primeras son troncales y el segundo grupo son híbridas de las anteriores. A continuación detallamos cada una de ellas y sus respectivas habilidades.

SOLDADO

DESCRIPCIÓN

El equivalente al guerrero de un juego de rol medieval en el universo de ME 2. El soldado es un experto en lo que respecta a la especialización en el manejo de armas.

VENTAJAS

Es la única clase capaz de emplear cinco de las seis clases de armas disponibles en el juego, también todas las variedades de municiones especiales, y habilidades como Subida de adrenalina o el Disparo de conmoción. Ambas técnicas presentan oportunidades ideales para dejar a los enemigos tan agujereados como quesos gruyere.

CONSEJOS

Al especializarse solamente en armas, el soldado puede encontrar bastante resistencia en los enemigos que cuenten con habilidades bióticas o tecnológicas. En ese caso conviene acompañar a nuestro personaje de dos compañeros que cuenten con esas características.

PODERES

- **Subida de adrenalina:** ralentiza el tiempo por unos segundos
- **Disparo de conmoción:** poderoso disparo que aturde significativamente a los enemigos con los que impacta

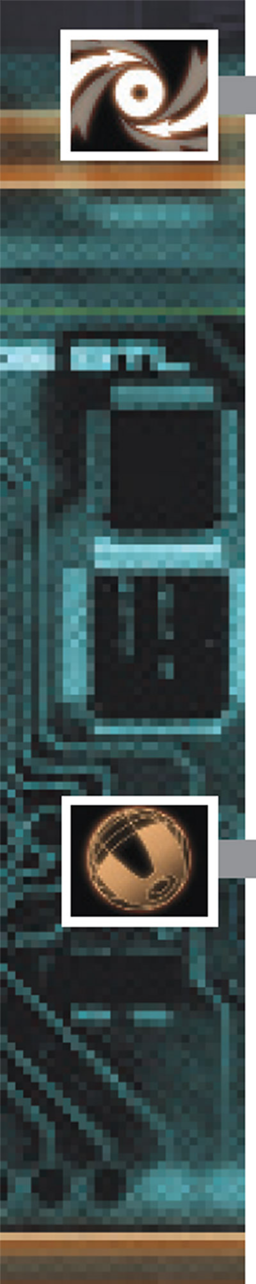
MUNICIÓN DISPONIBLE

- **Munición incendiaria (de fuego)**
- **Munición criogénica (congelante)**
- **Munición disruptiva (anti escudos)**



ENTRENAMIENTO DE ARMAS

- **Pistolas pesadas**
- **Escopetas**
- **Rifles de asalto**
- **Rifles de francotirador**
- **Armamento pesado (lanzagranadas, lanzamisiles, armas de rayos)**



ADEPTO

DESCRIPCIÓN

El "mago" por antonomasia del universo Mass Effect, quien emplea habilidades bióticas para eliminar cualquier enemigo que se le oponga, manipulando todo lo que encuentre en sus alrededores como arma.

VENTAJAS

Una de las principales armas del Adepto es la habilidad de Lanzamiento, una forma muy fácil y recurrente de sacarse enemigos de encima. Pero si lo atacan en grupo, el Adepto puede recurrir a ataques más devastadores, como la Onda de choque o la Singularidad.

CONSEJOS

Los poderes del Adepto pueden hacer mucho daño, pero sólo puede emplearlos una o dos veces antes de que necesite recargarlos. Por ende conviene enfocar sus habilidades para aturdir o eliminar el enemigo más fuerte que tenga cerca antes de recargar fuerzas. Esto es fundamental si enfrentamos a enemigos especializados en distintos tipos de armas.

PODERES

- **Singularidad:** Un mini agujero negro que absorbe a los enemigos cerca suyo.
- **Alteración:** Ataque que descompone a nivel molecular y daña sensiblemente al que sufra el impacto.
- **Atracción:** Eleva y pone a flotar al enemigo, acercándolo a nuestra posición.
- **Lanzamiento:** Una descarga con la que empuja a los enemigos hacia atrás.
- **Onda de Choque:** Ataque energético que choca con lo que se cruce a su paso.

ENTRENAMIENTO DE ARMAS

- **Pistolas pesadas**
- **Pistolas ametralladoras**
- **Armamento pesado (lanzagranadas, lanzamisiles, armas de rayos)**



INGENIERO

DESCRIPCIÓN

Esta clase representa a los que no quieren manchar sus manos demasiado en el combate, ya que se vale de distintas herramientas tecnológicas que hacen el trabajo sucio por ellos. Es una clase ideal para los que prefieran el combate más táctico y pausado por encima de enfrentar a los enemigos directamente.

VENTAJAS

El ingeniero es el único capaz de activar un poderoso dron de combate que puede hostigar enemigos para que se olviden de que estamos cerca. También podemos mejorar a este compañero en una poderosa bomba que vuela por los aires a todo el que se le acerque. Además sus habilidades de Pirateo de Inteligencia Artificial o sobrecarga los hacen muy poderosos ante robots o geth. Otra de sus técnicas de combate se basa en ataques de Incineración o Descarga criogénica. Ambas son muy útiles para rematar enemigos aturdidos, ya sea incendiándolos o convirtiéndolos en cubitos de hielo.

CONSEJOS

Aunque los ingenieros no son muy poderosos ante enemigos orgánicos, sí pueden destruir con facilidad escudos de comandos o legionarios que no sean robots, para luego destrozar su armadura con un ataque de Incineración. Esta técnica es infalible también contra mechas pesados o naves de combate.



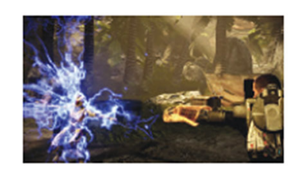
El dron de combate es una excelente herramienta para distraer la atención de una patrulla de enemigos, permitiéndonos atacarlos de distintos flancos y aturdirlos con descargas eléctricas.

PODERES

- **Sobrecarga:** Cortocircuito que desactiva los escudos de enemigos de combate.
- **Dron de combate:** Asistente robótico que podemos emplear para atacar enemigos
- **Incineración:** Ataque incendiario que va eliminando de a poco el blanco atacado.
- **Pirateo de IA:** Técnica con la que podemos reprogramar máquinas y utilizarlas para defensa o ataque.
- **Descarga criogénica:** Ataque que congela a los enemigos y los inmoviliza para que podamos rematarlos, por ejemplo, con un disparo

ENTRENAMIENTO DE ARMAS

- **Pistolas ametralladoras**
- **Pistolas pesadas**
- **Armamento pesado (lanzagranadas, lanzamisiles, armas de rayos)**



INFILTRADO

DESCRIPCIÓN

Esta clase combina al soldado y al ingeniero para crear el asesino perfecto, ideal para los que prefieran combatir desde las sombras sin que nadie los detecte.

VENTAJAS

La capacidad de Ocultación táctica y el manejo de rifle de francotirador, le permiten al Infiltrado moverse por el escenario con mayor facilidad que otras clases, para así atacar enemigos donde le resulte más cómodo. Además posee habilidades de ingeniero como Incineración o Pirateo de IA, que lo hacen más útil contra enemigos mecánicos.

CONSEJO

No sólo el Infiltrado puede disparar cualquier arma con el camuflaje activo, sino que recibe mayor puntaje de experiencia por cada enemigo que elimine de esta forma.
Una buena técnica de combate implica mostrarnos delante de un grupo de enemigos y cuando nos tengan apuntados activar el camuflaje para disparar desde cualquier otro lado. Mientras los enemigos nos sigan buscando ya los habremos bajado uno por uno.

PODERES:

- **Ocultación táctica:** Un sistema de camuflaje que lo hace invisible por unos segundos
- **Incineración:** Ver Ingeniero
- **Pirateo de IA:** Ver Ingeniero

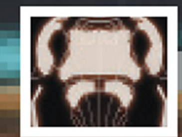
MUNICIÓN DISPONIBLE:

- **Munición criogénica**
- **Munición disruptiva**

ENTRENAMIENTO DE ARMAS:

- **Pistolas pesadas**
- **Pistolas ametralladoras**
- **Rifles de francotirador**
- **Armamento pesado (lanzagranadas, lanzamisiles, armas de rayos)**





CENTINELA

DESCRIPCIÓN
Otra clase híbrida, que combina las habilidades de ingeniero y adepto, especializado principalmente en defensa y contraataque, valiéndose de algunas habilidades bióticas y tecnológicas.

VENTAJAS
Los centinelas cuentan con el mejor tipo de blindaje del juego, la Armadura tecnológica, una suerte de campo de fuerza, la cual, una vez sobrecargada aturde a todos los enemigos cercanos, dándonos tiempo suficiente para liquidarlos con el arma que tengamos a mano. Para ello también cuenta con un variado menú de habilidades bióticas y tecnológicas, Lanzamiento, Atracción, Descarga criogénica y Sobrecarga.

CONSEJOS
Nunca olviden activar la Armadura tecnológica, ya que su capacidad de aturdir enemigos puede convertir cualquier derrota casi consumada en una victoria.
Aunque no asignemos esta clase para nuestro personaje es muy recomendable ir acompañado de un centinela a cada misión, ya que sus capacidades defensivas pueden ser incluso utilizada como escudo móvil para contener ataques enemigos.

PODERES
Armadura tecnológica: Un poderoso campo de fuerza que aumenta las capacidades defensivas del Centinela. Al desactivarse emite una onda que aturde a los enemigos cercanos.

- **Lanzamiento:** Ver Adepto
- **Alteración:** Ver Adepto
- **Sobrecarga:** Ver Ingeniero
- **Descarga criogénica:** Ver Ingeniero



ENTRENAMIENTO DE ARMAS
- **Pistolas pesadas**
- **Pistolas ametralladoras**
- **Armamento pesado (lanzagranadas, lanzamisiles, armas de rayos)**



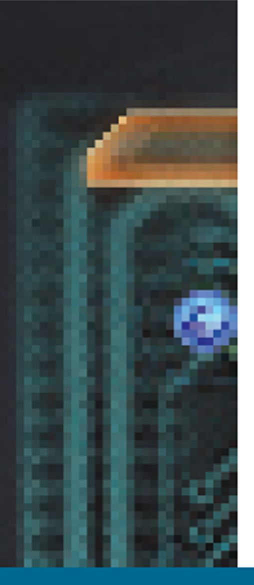


VANGUARDIA

DESCRIPCIÓN
La favorita de muchos usuarios. Y no es para menos, porque esta clase híbrida nos permite nuclear habilidades de soldado y de adepto, creando así capacidades únicas de combate.

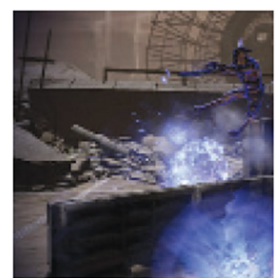
VENTAJAS
A diferencia de Mass Effect original, el Vanguardia se especializa más en el combate de corto rango. Para eso se vale del uso experto de armas como pistolas pesadas, escopetas o pistolas ametralladoras. Pero donde realmente dejan una marca es mediante la Carga biótica, una habilidad única de esta clase mediante la que se convierte en una onda de energía que impacta violentamente contra el enemigo que tengamos apuntando. Otros de los poderes que recibe de su parte biótica son Atracción y Onda de choque, ambos lo suficientemente poderosos para iniciar o terminar secuencias de ataque.

CONSEJOS
Los vanguardia tienen muy pocos ataques de largo alcance. Así que conviene siempre tener un compañero en nuestro grupo que puede hacer ese trabajo por nosotros.



Esta clase se especialista por atacar por los flancos. Una buena maniobra para implementarlo es acorralar a un grupo de enemigos contra un sector del escenario, empleando el poder de ataque de nuestros compañeros, y atacarlos por la retaguardia.

PODERES
- **Carga biótica:** Ataque mediante el que el Vanguardia se convierte en una onda de energía que impacta contra un enemigo.
- **Atracción:** Ver Adepto
- **Onda de choque:** Ver Adepto



MUNICIÓN DISPONIBLE
- **Munición incendiaria**
- **Munición criogénica**

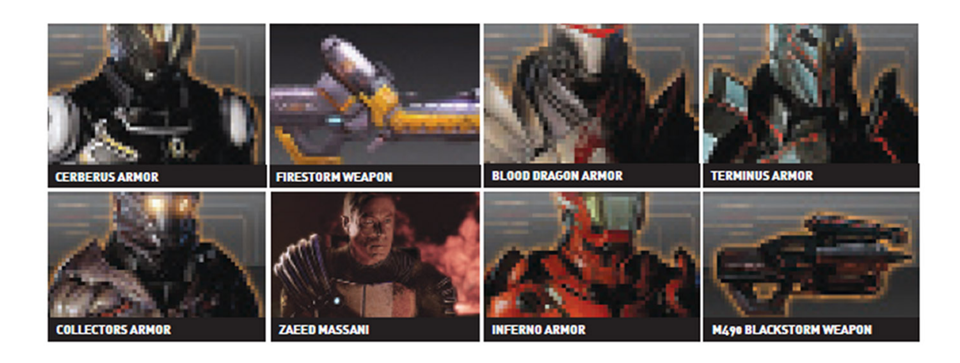
ENTRENAMIENTO DE ARMAS
- **Pistolas pesadas**
- **Pistolas ametralladoras**
- **Escopetas**
- **Armamento pesado (lanzagranadas, lanzamisiles, armas de rayos)**

CONTENIDO EXTRA

La tendencia de las expansiones y el contenido descargable está cada día más presente en los juegos, y Mass Effect 2 no es la excepción. El juego cuenta con una opción llamada Red Cerberus en la que podemos descargar nuevas misiones que amplían la historia del título. Por este medio también podemos incluso adquirir una armadura especial, la Cerberus Assault Armor, e incluso a un onceavo miembro para nuestro pelotón, el caza recompensas humano Zaeed Massani. Trayendo a este personaje a nuestras filas también podemos desbloquear, luego de completar su misión de confianza, una poderosa pieza de armamento pesado, el lanzallamas M-451 Firestom.

El que desee hacerse de una edición de colección del juego también puede adquirir una preciada armadura, la Collector's Armor.

Otro tipo de equipamiento especial, como las armaduras Dragon Blood Armor, Inferno Armor y Terminus Assault Armor, y el cañón M-490 Blackstorm Projector, sólo se podían adquirir mediante pre-ventas del título, ninguna disponible en el país.


CERBERUS ARMOR
FIRESTORM WEAPON
BLOOD DRAGON ARMOR
TERMINUS ARMOR
COLLECTORS ARMOR
ZAEED MASSANI
INFERNO ARMOR
M490 BLACKSTORM WEAPON

Análisis









CEREBROS EN FUGA

Bajo la simple pero efectiva premisa de pulir un ya excelente producto como Left 4 Dead, Valve nos entrega esta segunda parte en tiempo récord, algo no muy habitual en la compañía de la que muchos todavía continúan esperando por el tercer episodio de Half Life 2. Los cambios, que en primera instancia pueden presentarse como muy poco profundos para justificar una secuela, terminan siendo el alma de esta entrega, y demuestran que no hay mucho que discutirle a esta empresa cuando se decide a hacer las cosas en serio.

Left 4 Dead 2 plantea la aventura de 4 nuevos sobrevivientes, que deberán vérselas a su vez contra otros nuevos tipos de infectados, pero que a su vez contarán con nuevas armas para hacerles frente. Los nuevos héroes son un poco más comunicativos en esta entrega, y eso se traduce en partidas más dinámicas, en las que parece que estamos jugándolas con amigos y no solamente con otros personajes controlados por la inteligencia artificial.

Las nuevas campañas, por su parte, resultan mucho más atrapantes, y se nota una mayor atención puesta al detalle y un diseño de niveles soberbio. Cada campaña, además, contará con una variedad de paisajes remarcable, y a lo largo de nuestro recorrido por cada nivel, iremos conociendo en carne propia un poco más acerca de la historia de cada campaña, las cuales a su vez se encuentran ahora concatenadas bajo una misma historia.

Por supuesto que nuevos héroes demandan nuevos enemigos, y en este sentido Left 4 Dead 2 redobla la apuesta, ubicando a una turba de zombies con diferentes habilidades que presentarán todo un desafío para quienes intenten escapar ilesos de esta aventura. A los infectados comunes ahora los encontraremos en muchas variantes diferentes, los que se unirán a una nueva clase conocida como



los poco comunes, que serán versiones mejoradas de los anteriormente mencionados, que contarán con alguna habilidad sencilla extra, como el poder cegar a sus enemigos, o el aguantar más disparos gracias a escudos y chalecos antibalas. La cosa comienza a ponerse más espesa cuando nos encontramos con los infectados especiales, que presentan poderosas habilidades, como el Jockey, capaz de montarse sobre un sobreviviente y arrastrarlo fuera de la protección de sus compañeros, o el Charger, que con una embestida y un duro golpe tumbará al suelo al desprevenido héroe.

Claro que para combatir a esta nueva horda de sincerebros, contaremos con un nuevo y excitante arsenal, que además de nuevos subfusiles y escopetas, nos encontrará por primera vez frente a una variedad de armas de combate cuerpo a cuerpo, como hachas, machetes, mazos, motosierras o bates, que agregan una nueva dimensión a los combates.

Y si de retos hablamos, esta secuela presenta uno con todas las letras en la forma del modo Realismo, que transforma al juego en una experiencia solo disfrutable por los más exigentes. Olvídense del brillo dorado que nos indica el camino a seguir o los compañeros fuera de visión. Olvídense de poder resucitar si nuestros compañeros no alcanzan antes un nuevo punto de control. Olvídense de los zombis fáciles de matar. Y por sobre todas las cosas, prepárense para hacer un uso meditado de cada uno de sus recursos.

Entre las modalidades de juego, encontramos solamente una nueva digna de mencionar, y se trata del Scavenger Mode, en el que tendremos que recolectar de los escenarios bidones de combustible, con los que cargar un generador que nos ayudará a permanecer más tiempo con vida.



Valve ha anunciado la primera campaña descargable, que se llamará The Passing, y estará disponible en Otoño próximo. La misma reunirá a los sobrevivientes de L4D2 con los de la entrega original.

De todo lo expuesto, y tal como se avisara al comienzo de este análisis, se pueden ver que no hay grandes cambios en esta secuela, aunque los que encontramos son suficientes para renovar la experiencia de juego por completo. ¿Podría haberse este Left 4 Dead 2 entregado como actualizaciones a la primera parte? Probablemente sí, y todos hubiéramos sido felices ¿Constituye entonces L4D2 un robo de guante blanco por parte de Valve? De ninguna manera, porque la calidad de esta secuela se encuentra fuera de toda discusión, y las novedades y mejoras nos hacen enseguida olvidar de que alguna vez existió un Left 4 Dead ¿Resulta entonces necesario este título? Por supuesto que sí, no tengan dudas de ello.



SI EXCELENTE DISEÑO DE NIVELES. BUENA VARIEDAD DE ARMAS E INFECTADOS.

NO LOS CAMBIOS NO SON TAN RADICALES RESPECTO A LA PRIMERA ENTREGA.

GÉNERO
ACCIÓN
DESARROLLO
VALVE
DISTRIBUCIÓN
EA
SITIO OFICIAL
WWW.L4D.COM
MULTIPLAYER
HASTA 8 JUGADORES

REQUERIMIENTOS

Mínimos

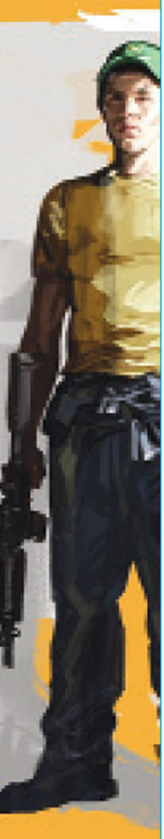
PROCESADOR
PENTIUM 4 3.0 GHZ O EQUIVALENTE
MEMORIA
1 GB
VIDEO
COMPATIBLE DIRECTX 9.0 C/PIXEL SHADER 2.0

Recomendados

PROCESADOR
CORE 2 DUO E4600 2.4GHZ O EQUIVALENTE
MEMORIA
2 GB
VIDEO
GEFORCE 7600 GT CON 256 MB O EQUIVALENTE

Guía de supervivencia

Para poder contener a los infectados, tenemos que conocerlos...



LOS VIEJOS CONOCIDOS

Los comunes: No hay mucho para decir sobre estos zombis que se abalanzarán sobre nosotros. Simplemente intentemos no llamar demasiado su atención, y siempre que podamos eliminémoslos a la distancia.

Boomer: Un gordo que vomita, enceguециéndonos por un corto período. La substancia que lanza atrae a los demás zombis, por lo que si somos alcanzados por ésta, tenemos que prepararnos para soportar una horda de descerebrados.

Smoker: Un muchacho con una gran lengua, capaz de sofocar y arrastrar a un sobreviviente fuera de la acción, drenando su energía en el proceso. Una vez alcanzado por este ente, tendremos que ser rescatados por un compañero.

Tank: La unidad más especial de todas, una mole capaz de liquidar a todos los sobrevivientes en un abrir y cerrar de ojos. Puede arrojar autos o pedazos de concreto, y golpear con una gran fuerza. Mantener la mayor distancia posible en todo momento. Sólo puede ser controlado al azar cada cierto tiempo.

The Witch: El único infectado no jugable, es una chica que deambula de forma pasiva por los escenarios, esperando a un desprevenido jugador que la altere, atacándola o acercándose demasiado. Si no la molestamos no hará nada, pero si es despertada, es capaz de matar de un solo golpe.

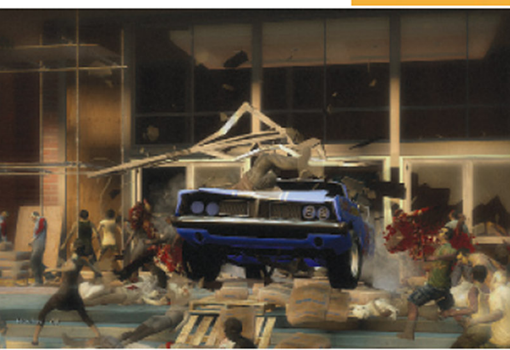
LOS NUEVOS EN EL BARRIO

Jockey: Una especie de variante del Smoker, su función es la de separar a los sobrevivientes del grupo, acercándose ágilmente a estos, y montándose encima para controlarlos y alejarlos de su curso.

Spitter: Un zombi capaz de lanzar escupitajos de ácido que forman charcos que quitan muchísima energía. Lo bueno es que tiene poca vida, y lo malo es que deja uno de estos charcos nocivos cuando muere, por lo que los ataques cuerpo a cuerpo no son una opción.

Charger: Una especie de jugador de rugby, capaz de embestir a un sobreviviente y arrastrarlo lejos de la protección de sus amigos. Tiene un tamaño considerable, es relativamente lento, y sufre de breves parálisis cuando es interrumpido en su carga, por lo que no presenta una gran amenaza.

Hunter: Un ágil zombi que caza presas con velocidad. Es muy difícil lograr matarlo antes de que ataque, pero en contrapartida no genera demasiado daño una vez que lo hace, y da el tiempo suficiente como para deshacerse de uno una vez atacado.



Los ítems

Hacer un repaso de las armas es una obviedad, puesto que todas son efectivas si son correctamente usadas. Los ítems sin embargo, le añaden una nueva dimensión al juego, y resultan esenciales en determinadas situaciones.

Bomba casera: Una granada capaz de lidiar con un buen grupo de zombis. Especialmente útil para abrirnos camino a nuestra próxima habitación segura, ya que además tiene la particularidad de atraerlos por un corto período de tiempo.

Bomba de bilis: Granada rellena con la misma sustancia que lanza el infectado Boomer, por lo que su utilidad es la de atraer a los zombies a un lugar determinado, ya sea para tenderles una trampa, o para obligarlos a atacarse incluso entre ellos.

Cóctel Molotov: La clásica bomba incendiaria. Es súper efectiva contra los zombis comunes, y a los especiales los drena constantemente hasta su muerte, por lo que es recomendable mantenerse alejado de enemigos prendidos fuego, ya que algunos se vuelven más letales en este estado.

Balas incendiarias y explosivas: Tremendamente efectivas, ya que cargan con los efectos de las bombas Molotov y de Tubo, pero también tienen corta duración, debiendo ser lanzadas al piso para poder ser usadas.

Mira láser: se encuentran al azar en los niveles, y cumple la función de mejorar nuestra puntería notablemente mediante un puntero láser.

Botiquín de primeros auxilios: Los primeros auxilios curan el 80% de la vida del que los usa, por lo que es recomendable utilizarlos cuando estemos con la barra en rojo para obtener más vida, teniendo cuidado de no esperar hasta que sea demasiado tarde.

Desfibrilador: Se utilizan para recuperar a sobrevivientes que han sido recientemente abatidos. Utiliza el mismo slot de los primeros auxilios, por lo que hay que tener cuidado con su uso.

Analgésicos: Utilizados para recuperar temporalmente 50 puntos de vida. Son un remedio a corto plazo, que por su rapidez resulta esencial, aunque igualmente deberemos seguir buscando la manera de curarnos definitivamente luego de su uso.

Adrenalina: Una subida instantánea de 25 puntos en nuestra vida, aunque también es temporal, como los analgésicos. Sin embargo, este ítem acelera nuestros movimientos, lo que incluye a la curación con primeros auxilios, por lo que usado en conjunto resulta esencial para la supervivencia. Una gran táctica con este ítem resulta en su utilización como forma de acelerarnos para llegar a una habitación segura, sobrepasando hordas de infectados sin combatir con estos.







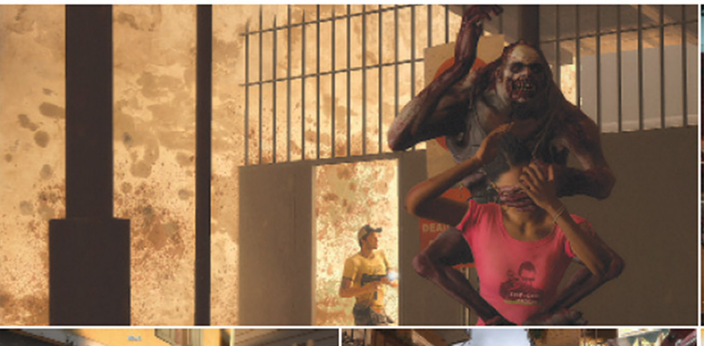
Trucos

En las opciones de teclado y ratón del juego, seleccionar "Allow Developers Console". Luego presionar "~" durante el juego para bajar la consola de edición, e ingresar alguno de los siguientes códigos para lograr el efecto deseado.

CÓDIGO	EFECTO
tongue_range <#>	(Default 750) Establece el rango de ataque de la lengua del Smoker
z_pounce_damage X	Establece la cantidad de daño que los ataques normales causan en los sobrevivientes
z_witch_burn_time	Cantidad de tiempo en la que una Witch muere luego de ser incendiada
z_health	Altera la vida de los zombis
z_speed	Altera la velocidad de los zombis
kill	Matarse
explode	Matarse
director_no_human_zombies 0/1	Activa y desactiva los jefes controlables en un nivel
director_panic_forever 0/1	Activa y desactiva el pánico
director_force_panic	Forza un evento de pánico
give ammo	Munición completa
give pistol	Pistola
impulse 101	Munición para el arma primaria
give autoshotgun	Escopeta automática
give first_aid_kit	Primeros auxilios
give healths	Llena la vida
give gascan	Gas
give hunting_rifle	Rifle de cazador
give molotov	Cóctel Molotov
give oxygentank	Tanque de oxígeno
give_pain_pills	Analgésicos
give pipe_bomb	Bomba casera
give propanetank	Tanque de propano
give rifle	MK 47
z_spawn weapon_SMG	SMG
give vomitjar	Bomba de bilis
give chainsaw	Motosierra
god	Inmortal
buddha 1	Inmortal, pero recibimos daño
sb_openfire or open_fire (console will tell)	Compañeros disparan todo el tiempo
director_no_mobs <1/0>	Sin estampidas
firstperson	Vuelve a la vista en primera persona
Ent_Remove	Elimina todos los bots
sv_infected_ceda_vomitjar_probability 0.1	Establece la probabilidad de que los infectados carguen con una jarra de la sustancia del Boomer















sv_noclipspeed #	Velocidad en el modo no-clipping
z_witch_damage <#>	Establece cuanto daño hace una Witch
thirdperson_mayamode	Cámara fija en el modo en tercera persona
thirdperson	Cámara en tercera persona
thirdpersonshoulder	Cámara en tercera persona, vista sobre el hombro
z_common_limit	Establece la cantidad máxima de zombies comunes
z_tank_health <#>	Establece la vida del Tank
z_frustration_lifetime <#>	Establece la cantidad de tiempo que debe transcurrir hasta que un jugador pierde control del Tank por no atacar sobrevivientes
sb_friendlyfire <1/0>	Fuego amigo (friendly FIRE)
director_stop	Detiene todos los eventos del AI Director
z_spawn zombie	Genera un zombi común
boom	Genera una explosión de Boomer instantánea
z_spawn <bossname>	Genera un infectado especial
z_spawn mob	Genera una horda de zombis
z_spawn boomer	Genera un Boomer
z_spawn hunter	Genera un Hunter
z_spawn smoker	Genera un Smoker
z_spawn tank	Genera un Tank
noclip	Modo No Clipping
z_witch_allow_change_victim <1/0>	Una Witch puede atacar a más de un objetivo
sv_infinite_ammo 1	Munición ilimitada



Autor [Nigromante]

Cómo poder introducir apropiadamente a este nuevo título de BioWare sin antes mencionar a una de las más grandes, o quizás sencillamente la más grande, obra de la prestigiosa empresa canadiense, que allá por fines de los años '90 lograra marcar un antes y un después en la historia del rol para PC. Estamos hablando ni más ni menos que de Baldur's Gate, saga que logró transportar de manera impecable la esencia del rol de papel y lápiz al ámbito de los videojuegos, no sólo en lo que respecta a estadísticas y mecánicas de juego, sino principalmente a la libertad de interacción que nos ofrecía con el entorno. Realmente nos hacía sentir participes del mundo fantástico en el que nos encontrábamos, en donde cada una de nuestras respuestas y decisiones no sólo repercutían, de un modo u otro, en el progreso de la aventura, sino que además afectaban las relaciones con nuestros compañeros de equipo, pudiendo llegar a situaciones extremas, como romances, o la rebelión de uno de ellos en contra de nuestro grupo. Muchos otros juegos fueron tras los pasos de Baldur's Gate, y si bien la misma BioWare realizó nuevos títulos basados en el universo de Dungeons & Dragons, como lo fue la saga de Neverwinter Nights, recién con esta nueva obra se logró recuperar esa esencia perdida hace años.

Y es que Dragon Age: Origins es considerado por los mismos desarrolladores como el sucesor espiritual de Baldur's Gate, con la peculiar diferencia de que en



esta ocasión, ni las reglas ni el universo de juego están basados en Dungeons & Dragons, sino que fueron creados en su totalidad por BioWare, y ya se ha lanzado incluso a la venta un juego de rol de papel y lápiz basado en él. Pero concentremonos en lo que respecta al juego. Ya desde el vamos, Dragon Age: Origins nos sorprende con una rica y compleja trama, acompañada de una excelente ambientación, que logra transportarnos a un mundo fantástico y oscuro, en donde la encarnizada lucha entre el bien y el mal se manifiesta con extrema crudeza, tocando temáticas muy adultas, y con el grado épico y dramático que caracteriza a las obras literarias y cinematográficas más reconocidas del género. BioWare supo crear desde cero un nuevo universo realmente rico en contenido y en mitología, en donde se mezcla la crudeza de las novelas de Robert E. Howard con las travesías épicas narradas en los cuentos de Tolkien, dando como resultado un coctel por demás único. Pero en donde más brilla Dragon Age, es en su jugabilidad, y nos demuestra lo mucho que tiene para ofrecernos desde el momento en que accedemos a la interfaz de creación de personaje, la cual ya de por sí, es realmente profunda, y nos permite personalizar con lujo de detalle todos los rasgos físicos del rostro de nuestro héroe, junto a otros aspectos como raza, clase y origen, siendo la combinación de estos últimos tres, precisamente, lo que determine el comienzo mismo de nuestra aventura. Por ejemplo, si escogemos la raza de los elfos, podremos optar por ser elfos de ciudad, lo que nos conducirá a comenzar la historia entre mendigos y sirvientes de los humanos, que habitan en un barrio donde reina la pobreza, o de lo contrario, elfos dalishanos, llevándonos a iniciar la aventura como miembros de una tribu de elfos libres que habitan en los bosques, lejos de la opresión de los humanos. Esto afectará de manera contundente el desenlace de las primeras horas de juego, hasta que cada historia inicial desemboque en la trama principal de la aventura. Nuestro origen también influirá sobre algunas situaciones y líneas de diálogo que se nos presentarán durante la historia, o en la manera en la que ciertos personajes reaccionarán ante nosotros, algo que también será determinado dependiendo del sexo que hayamos escogido para el personaje, pero sólo en pequeña medida. En comparación a la extensa variedad de razas y profesiones que encontrábamos en Baldur's Gate, puede parecer un tanto pobre el hecho de que aquí sólo podamos elegir entre humano, elfo y enano como raza, y guerrero, mago o pícaro para la clase inicial. De todas maneras, el alto grado de versatilidad y personalización que presentan las mismas es suficiente para contrarrestar este aspecto. Las ramas de habilidades y talentos que podremos aprender para cada clase son muy extensas y variadas, permitiendo planificar



GÉNERO
ROL

DESARROLLO
BIOWARE

DISTRIBUCIÓN
EA

SITIO OFICIAL
DRAGONAGE.BIOWARE.COM

MULTIPLAYER
NO POSEE

REQUERIMIENTOS

Mínimos:

PROCESADOR
DOBLE NÚCLEO DE 1.9 GHZ

MEMORIA
1GB

VIDEO
GEFORCE 6600 GT
ATI RADEON X850

Recomendados:

PROCESADOR
DOBLE NÚCLEO DE 3.0 GHZ

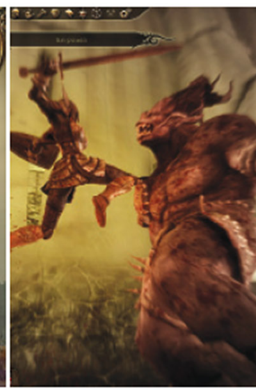
MEMORIA
2GB

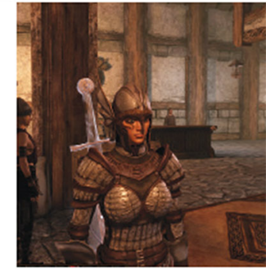
VIDEO
GEFORCE 8800 GTS
ATI RADEON HD 4850

SI IMPECABLE JUGABILIDAD. EXCELENTE AMBIENTACIÓN Y NARRATIVA. PROFUNDO DESARROLLO DE PERSONAJES. UN MUNDO FANTÁSTICO Y ABSORBENTE.

NO MUCHOS ERRORES DE PROGRAMACIÓN, QUE POCO A POCO YA ESTÁN SIENDO SOLUCIONADOS.

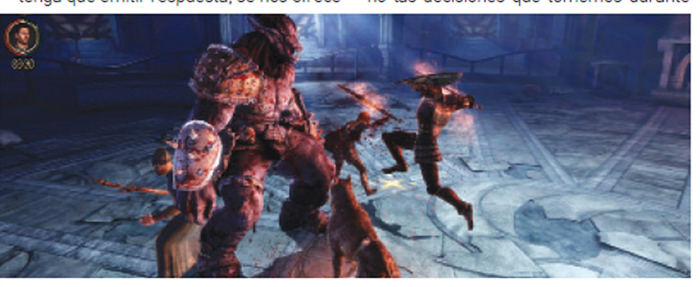






diferentes estilos de personajes dentro de una misma profesión, más aún si tenemos en cuenta que cada una de las tres clases principales, se ramifica a su vez en otras cuatro subclases. Cada personaje podrá elegir especializarse en dos de estas subclases, una cuando llegue a nivel 7, y la segunda en nivel 14, pero antes de poder seleccionarlas, cada una de ellas deberá ser desbloqueada durante la aventura, sea mediante misiones, o aprendiéndolas de libros que compremos, o de algún personaje que ya esté especializado en ellas y desee compartir sus conocimientos. Los pícaros, por ejemplo, podrán especializarse como exploradores, asesinos, duelistas o bardos, los guerreros por otro lado, tendrán para elegir entre berserkers, templarios, campeones o segadores, mientras que los magos optarán entre cambiaformas, guerrero arcano, mago de sangre o espíritu sanador. La libertad de elección, precisamente, es el aspecto más importante del juego, y donde más se hace notar, es durante los diálogos, ya que cada vez que nuestro protagonista tenga que emitir respuesta, se nos ofrece una amplia lista de opciones, algunas de las cuales simplemente afectará la continuidad de la conversación, mientras que otras influirán directamente en la historia y en el desenlace de ciertos eventos, sea instantáneamente o a futuro. Y en algunas ocasiones, dependiendo de ciertas habilidades de nuestro protagonista, también se habilitarán otras opciones extra durante los diálogos, como ser la posibilidad de convencer a alguien mediante la persuasión, si es que tenemos una puntuación alta de "Astucia", o mediante intimidación, en donde se tomará en cuenta el atributo "Fuerza". Al igual que en Baldur's Gate, nuestro poder de decisión también valdrá a la hora de dictaminar qué personajes se unirán o no a nuestra causa, pero el hecho de que se unan al grupo, no garantiza que permanezcan con nosotros durante el resto de la aventura. Cada uno de ellos posee una personalidad bien definida, y cuenta con una barrita que mide el nivel de "simpatía" que sienten hacia nosotros, y que se incrementará o disminuirá según nuestro accionar, dependiendo de si aprueban o no las decisiones que tomemos durante

El juego ya cuenta con tres paquetes de contenido descargable, que añaden nuevas locaciones, items y misiones, una de las cuales además, introduce un nuevo personaje jugable que podrá unirse a nuestra aventura.



Cada personaje puede especializarse en una serie de habilidades adicionales, independientes de su clase, entre las cuales encontramos algunas de manufacturación, mediante las que se podrán elaborar todo tipo de pociones mágicas o curativas, venenos o incluso trampas.



Cada vez que subamos de nivel, obtendremos tres puntos para repartir libremente entre cualquiera de los atributos principales de nuestro personaje, que se dividen en Fuerza, Destreza, Voluntad, Magia, Astucia y Constitución, y a su vez, un punto de talento para incrementar las aptitudes que más nos apetezcan de cada clase.



ciertas situaciones. Como si se tratara de un Sims, también es posible modificar este medidor de simpatía ofreciéndoles obsequios que sean de su agrado, o entablando diálogos personales con cada uno de ellos, y dependiendo de qué tan alto o bajo llegue el medidor, se podrá alcanzar incluso un vínculo amoroso, con romance y sexo incluido, o en caso negativo, lograr que nos detesten de tal manera que decidan abandonar el grupo para siempre, o peor aún, rebelarse en contra nuestra. El sistema de interacción entre personajes es realmente sólido y profundo, a tal punto que ciertas situaciones de la aventura podrán desenvolverse de maneras distintas, dependiendo de quién tengamos o no en el equipo en ese preciso instante.

Pero más allá de todos estos aspectos, a muchos les agradará saber que, a pesar de que Dragon Age se presenta por defecto bajo una cámara en tercera persona, también ofrece la posibilidad de alternar a una vista isométrica mucho más estratégica y práctica, idéntica a la de Baldur's Gate. De hecho, el sistema de combate presenta la misma fórmula de la añeja obra de BioWare, otorgándonos la posibilidad de pausar la acción en cualquier momento con la barra espaciadora, para así poder asignarle ordenes directas a cada uno de los integrantes del grupo, o simplemente dejar que la inteligencia artificial se encargue de controlarlos. Algunos aspectos incluso han sido mejorados, como ser el hecho de permitirnos configurar con un amplio grado de variables el comportamiento que deseemos que la inteligencia artificial emplee para cada compañero de equipo ante determinadas situaciones, especificando por ejemplo, que el mago cure a los personajes que tengan menos del 50% de vida, o que lance determinado hechizo o ataque al enemigo más cercano que se encuentre paralizado o aturdido, etc. La mayor diferencia aquí, respecto a la jugabilidad de Baldur's Gate, es que el grupo estará limitado a un máximo de cuatro integrantes por vez, mientras que el resto de personajes que hayamos reclutados nos estarán esperando en el campamento, y podrán ser intercambiados en casi cualquier momento. Otro aspecto a destacar es el hecho de que los personajes que caigan en batalla revivirán automáticamente al finalizar el combate, facilitando mucho más las cosas, aunque recibirán penalizaciones a ciertas habilidades y atributos hasta que sean curados apropiadamente, o regresen al campamento.

En cuanto al apartado visual, si bien Dragon Age no está gráficamente a la altura de otros títulos como Mass Effect 2, presenta un detalle excelente, con un envidiable diseño de escenarios y personajes, y una ambientación de película. Su magnífica jugabilidad, impecable desarrollo argumental y elaborada profundidad, hacen de esta nueva obra de BioWare un título sencillamente majestuoso e imperdible para cualquier amante del rol, cuya única flaqueza criticable, es la lista de bugs con la que fue lanzado al mercado. Pero afortunadamente, la compañía está prestando un excelente soporte a la comunidad del juego, y ya se han corregido muchas de estas fallas de programación a través de varios parches.

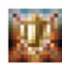
Desbloqueables



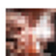
DESBLOQUEAR ESPECIALIZACIONES DE GUERRERO



Berserker
Pueden desbloquearla aprendiéndola de Oghren, si su aprobación es lo suficientemente alta, o también comprando el manual de Berserker en la tienda de Gorim, en el barrio mercantil de Denerim.



Campeón
Pueden desbloquearla completando la misión "Urna de las cenizas sagradas" tras curar a Arl Eamon y aceptar su recompensa.



Segador
Pueden desbloquearla si deciden cumplir con la petición de Kolgrim y corromper las cenizas sagradas de Andraste, durante la misión "Urna de las cenizas sagradas". Tengan en cuenta que al tomar esta decisión harán que Leliana y Wynnie se pongan en vuestra contra.



Templario
Pueden desbloquearla aprendiéndola de Alistair, si su aprobación es lo suficientemente alta, o también comprándole el manual de Templario a Bodahn Feddic, en el campamento.



DESBLOQUEAR ESPECIALIZACIONES DE PÍCARO



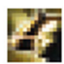
Asesino
Pueden desbloquearla aprendiéndola de Zevran, si su aprobación es lo suficientemente alta, o comprando el manual de asesino en la tienda de Alarith, ubicada en la elferia de Denerim.



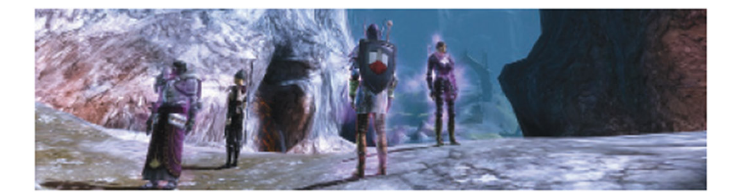
Bardo
Pueden desbloquearla aprendiéndola de Leliana, si su aprobación es lo suficientemente alta, o comprando el manual de bardo en la tienda de Alimar, en Orzammar.



Duelista
Pueden desbloquearla aprendiéndola de Isabela, en el burdel "La Perla", ubicado en Denerim, siempre y cuando logren vencerla en su juego de cartas, la convenzan mediante persuasión, o simplemente se acuesten con ella.



Explorador
Sólo pueden desbloquearla comprándole el manual de explorador a Bodahn Feddic, en el campamento.

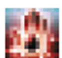




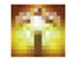
DESBLOQUEAR ESPECIALIZACIONES DE MAGO



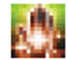
Guerrero Arcano
Pueden desbloquearla ayudando al alma atrapada en la filacteria que se encuentra en las ruinas de Brecilia.



Mago de Sangre
Pueden desbloquearla durante la misión de "El Arl de Risco Rojo", si deciden ingresar al velo para salvar a Connor de la posesión del demonio del deseo, únicamente utilizando al personaje principal (algo que sólo será posible si se es mago). Una vez se encuentren cara a cara con el demonio, elijan conversar en lugar de matarlo, y podrán llegar a un acuerdo, en donde se les enseñará la especialización de mago de sangre. Recuerden que ningún otro personaje mago, excepto el protagonista, servirá para desbloquearla.



Cambiaformas
Pueden desbloquearla aprendiéndola de Morrigan, si su aprobación es lo suficientemente alta, o comprando el manual de cambiaformas en la tienda de Varathorn, en el campamento dalishano.



Espíritu Sanador
Pueden desbloquearla comprando el manual de espíritu sanador en la tienda "Maravillas de Thedas" en Denerim, o a Levi en Pico del Soldado una vez que hayan completado la misión del paquete descargable Warden Keep.



CONSEJO PARA DESBLOQUEAR ESPECIALIZACIONES:

Recuerden que, al igual que los logros, todas las especializaciones de clases quedarán guardadas en el perfil una vez desbloqueadas. Esto significa que una vez desbloqueada una clase, sea mediante misiones que comprando un manual, pueden cargar cualquier partida guardada y ya tendrán habilitadas dichas especializaciones. De esta manera, no tendrán que sufrir consecuencias que no deseen, ni gastar dinero para comprar los tomos de aprendizaje.





Autor [Fareh]

CHIQUERO DE LOS BUENOS

Dentro de una rica historia en el mundo de los juegos de carreras, la saga Colin Mc Rae de Codemasters se ha caracterizado por saber siempre cuando evolucionar para no aburrir. El último exponente dentro de estas transformaciones llevó el género a un nuevo terreno, con un título llamado DIRT que nos alejó un poco de la clásica simulación de la franquicia. DIRT 2 aparece como un claro ejemplo de que no hay que arreglar lo que no está roto, y Codemasters apuesta simplemente a reacondicionar los pequeños detalles que resultan necesarios en la actual generación de hardware.



Resulta imposible arrancar hablando de este juego, sin sorprendernos una vez más por el excelente tratamiento a nivel menús que logró Codemasters. Siempre estamos acostumbrados a ver juegos en los cuales el menú resulta un punto a destacar, pero en DIRT 2 esto ha ido un paso más allá, y directamente se transforma en una característica intrínseca dentro de la jugabilidad. Esto es así, porque cada opción dentro del juego se ubica dentro de un trailer remolque virtual en el que controlamos a nuestro corredor en una vista en primera persona. Moviéndonos por los diferentes sectores del mismo, tenemos acceso a las diferentes opciones y modalidades de juego. Si por ejemplo, nos vamos a la mesa del trailer, encontraremos un mapa con todas las competencias disponibles para seleccionar. Si por el contrario, nos damos la vuelta y vemos un poster que se ubica en la parte trasera del rodado, entonces tendremos acceso al componente multijugador; o si salimos afuera, veremos nuestro vehículo, y podremos modificarlo, o hasta comprar uno nuevo. Esto, que parece una tontería, le termina agregando muchísima inmersión al juego, ya que en ningún momento parecemos abandonar nuestra aventura.

¿LAVADO COMPLETO O SOLO AFUERA?

Como en todo juego de carrera, en DIRT 2 no contamos con mayor aspiración que la de convertirnos en el mejor corredor sobre la faz de la Tierra, y para lograrlo tendremos que transformarnos en eximios pilotos en cada una de las categorías que propone el juego, entre las que encontramos carreras de baja (camionetas), circuitos en estadios cerrados, rally cross, domination, rally clásico, etc. Cada evento que ganemos, nos destrabará como es debido otros tantos nuevos, en la misma o en otras categorías, y en diferentes partes del mundo. La cantidad de eventos que vamos destrabando constantemente, hace que nos resulte difícil no encontrar uno a nuestra medida, y nos otorga cierta libertad a la hora de seleccionar aquellos en los cuales nos sentimos más a gusto, pudiendo seguir evolucionando en nuestra campaña sin tener que completarlos a todos. El más llamativo de todos los eventos, resulta sin lugar a dudas los X-Games, que se destraban cada cierta cantidad de puntos de reputación logrados en los eventos tradicionales, y supone una competencia en 3 diferentes categorías para definir al campeón de esta popular competencia de deportes extremos, que ha adoptado al rally como una disciplina más desde hace unos cuantos años ya.

Qué hablar de la jugabilidad, sello de garantía y calidad característico de la saga, y de todo título de carreras de Codemasters en general. Aquí, como dijimos, no encontraremos demasiada novedad en cuanto a las carreras en sí, pero no por eso dejamos de estar en presencia de un tremendo título, sólido en cada uno de sus aspectos conductivos, y con una jugabilidad endiabladamente divertida.

GÉNERO
CARRERAS / RALLY

DESARROLLO
CODEMASTERS

DISTRIBUCIÓN
CODEMASTERS

SITIO OFICIAL
WWW.DIRT2GAME.COM

MULTIPLAYER
HASTA 8 JUGADORES EN LINEA

REQUERIMIENTOS

Mínimos:

SISTEMA OPERATIVO
XP / VISTA

PROCESADOR
PENTIUM 4 3.0 GHZ. O ATHLON 64 3400+

MEMORIA
1GB RAM (2 EN VISTA / 7)

VIDEO
ATI RADEON X1500, NVIDIA GEFORCE 6800

Recomendados:

SISTEMA OPERATIVO
WINDOWS XP / VISTA / 7

PROCESADOR
INTEL CORE I5 O AMD PHENOM II

MEMORIA
3GB RAM

VIDEO
VIDEO SERIE ATI RADEON HD 5700

SI SIGUE SIENDO LO MEJOR EN RALLY. GRÁFICOS ALUCINANTES. BUENA DURACIÓN.

NO POCOS VEHÍCULOS. RELACIONES CON OTROS CORREDORES ENFERMANTES.





Un aspecto novedoso, y a la vez negativo, resulta de las relaciones con otros pilotos que entablamos a medida que avanzamos en nuestra campaña. A medida que vamos ganando reputación, nos iremos haciendo amigos de reconocidos corredores dentro de la disciplina, como Ken Block o Dave Mirra, y una vez que se consideren éstos nuestros compinches, nos hablarán y entregarán consejos. Aquí reside justamente el problema, ya que los comentarios de cada corredor aliado son sencillamente insoportables. Cuando estemos en el medio de una carrera, constantemente se preocuparán por nuestro estado, como si no les importara lo que les suceda a ellos. Aún cuando los choquemos violentamente para ganar una posición, pasarán de insultarnos como es debido antes de que nos conocieran, a simplemente consultarnos si estamos bien, o sin otra reprimenda que la de pedirnos que tengamos más cuidado la próxima vez. No es que esté mal la implementación de este sistema de alianzas y amigos, pero es que un juego de carreras de naturaleza agresiva como este, requería otro tratamiento en este aspecto.

Una característica importada de otro gran exponente del género y de la empresa como lo fue GRID, son los Flashbacks, que nos permiten pausar y rebobinar la acción dentro del juego como si de una repetición se tratase, con la particularidad de que podremos retomar la conducción desde cualquier momento previo, lo que está destinado a ayudarnos a corregir errores en nuestro manejo, que anteriormente podían significarnos el tener que reiniciar el evento, lo cual resultaba en niveles avanzados de dificultad, un componente realmente frustrante de

DIRT 2 resultó el primer juego dentro de la saga en ser lanzado luego del trágico fallecimiento de Colin Mc Rae, el 15 de Septiembre de 2007.










Muchos de los corredores con los que nos encontraremos, son deportistas anteriormente conocidos en otras disciplinas, como Dave Mirra (BMX) y Travis Pastrana (MotoCross)

cualquier juego de carreras. Claro que el juego estimulará nuestra conducción pura, sin ayudas de ningún tipo, y por cada Flashback que utilicemos, o cada ayuda en la conducción que seleccionemos, o cada nivel de dificultad que bajemos, recibiremos menos dinero a la hora de puntuar una carrera. Lamentablemente, el dinero en DIRT 2 es simplemente un trámite, y no resulta un factor determinante a la hora de elegir qué vehículo comprar. Es simplemente cuestión de perseverancia, y de completar un par de eventos más.
El multijugador, por su parte, no destaca en ningún evento en particular, aunque tampoco desentona ni tiene elementos negativos para remarcar. Definitivamente, la modalidad más divertida de jugar termina siendo Domination, en la que el corredor más lento es eliminado cada fracción de tiempo. Su forma de juego corta pero vertiginosa, hará de estos eventos unos en los que estaremos constantemente probando suerte y demostrando nuestras habilidades.

¿QUE TAN NUEVO ES LO NUEVO?

Técnicamente, nos encontramos, como en la primera parte, con un juego de un nivel gráfico asombroso, que exprimirá cada gramo de nuestra placa de video. Resulta digno de destacar, más allá del nivel de detalle puesto en vehículos, la riqueza técnica puesta en los escenarios, que nos harán recorrer diferentes parajes del planeta, y establecen realmente diferencias entre un circuito y otro. Aún a la velocidad a la que transcurre la acción, resulta imposible no detenerse a contemplar lo que están viendo nuestros ojos.
Los efectos especiales son por supuesto impresionantes, con un motion Blur soberbio que refleja la sensación de velocidad a la perfección, y por sobre todas las cosas, un nivel de detalle puesto en el agua, que hace que pasar cada charco con la vista desde la ca-








bina se transforme en una experiencia única.
El juego fue el primero en incluir soporte para el nuevo DirectX 11, ofreciendo un cambio notable, aunque no lo suficientemente acentuado como para indicar una necesidad de contar con dicho soporte, para lo que se refiere a manejo de sombras y distancia de renderizado. Si son puristas, seguramente estarán complacidos de poder correr este juego en su placa de video con soporte DirectX 11. Si por el contrario, no son de andar mirando tan detenidamente en los detalles, probablemente ni se enteren de que el juego está corriendo con una u otra arquitectura DirectX.
Sin lugar a dudas que a DIRT 2 le alcanzaba con muy poco para transformarse en la opción en materia de carreras más seria en PC. Sin embargo, y fiel a su estilo de no defraudar, Codemasters se las ingenió para entregar un producto sumamente pulido, aunque sin tantas diferencias notorias. Es en su jugabilidad ultra probada, su aspecto gráfico de otro planeta, y su tremenda variedad y duración donde encontraremos un juego que nos mantendrá entretenidos por muchas veladas.

El modelo de daños es realmente espectacular, y Codemasters demuestra nuevamente que en este aspecto no tiene rival.

Desbloqueables

Vehículos destrabables

Colin McRae R4 – Ganar los X-Games Europa

Dallenbach Special - Ganar el Trailblazer World Tour

Ford Escort MKII – Ganar todos los X-Games

Ford RS200 Evolution - Ganar el Rally Cross World Tour

MG Metro 6R4 – Ganar todos los X-Games

Mitsubishi Lancer Evolution X - Ganar los X- Games Asia

Mitsubishi Pajero Dakar 1993 - Ganar el Raid World Tour

Subaru Impreza WRX STI - Ganar los X-Games America

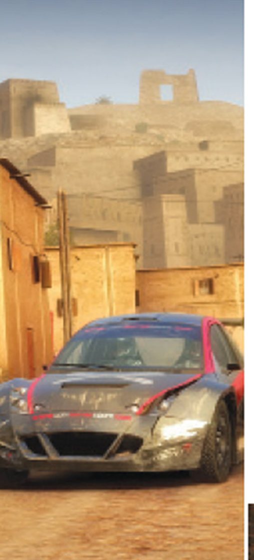
1995 Subaru Impreza WRX STI - Ganar el Colin McRae Challenge

Toyota Stadium Truck - Ganar el Landrush World Tour









Consejos

TIP 1

De acuerdo al nivel de dificultad seleccionado, tendremos acceso a determinados tipos de ayuda en la conducción, además de que los corredores se comportarán de forma más o menos agresiva. A su vez, el dinero que ganemos en cada evento será mayor de acuerdo a la dificultad más elevada. No se preocupen demasiado por elegir su nivel de dificultad al comienzo, ya que luego podremos alterarlo en cualquier momento.

TIP 2

El juego va registrando todos nuestro movimientos y maniobras realizadas, para luego mostrarnos en las pantallas de carga algunos datos interesantes, como la mayor distancia que saltamos, o el mayor tiempo en el aire, cuantas vueltas llegamos a dar, cuanto dinero alcanzamos a tener, etc.

TIP 3

A la hora de manejar, hay que prestar mucha atención a la línea de conducción, ya que regularmente encontraremos charcos, que si no son esquivados, afectarán seriamente a nuestro manejo y velocidad, lo que en niveles avanzados de la campaña, significará perder posiciones.

TIP 4

Cuando tengamos que elegir vehículos, no existen realmente bólidos insuperables, aunque los Mitsubishi Evolution y Subaru Impreza dentro de los autos, y Dodge Ram dentro de las camionetas, se transforman regularmente en opciones seguras para ganar los eventos.





The Saboteur

Autor [Erwin]

Ultimo Tango en París

Dando un enfoque novedoso a una temática por demás abusada, The Saboteur es un título de acción histórica en tercera persona ambientado en París durante la Segunda Guerra Mundial, que toma elementos clásicos de la saga GTA, así como de Assassin's Creed, e incluso algunos roleros, amalgamándolos en un título que, sin llegar al nivel de excelencia de la serie emblemática de los juegos de mundo abierto, es indudablemente sólido, dotado de una jugabilidad divertida, una larga campaña, excelentes valores de producción y un diseño de arte excepcional, al que, lamentablemente, algunos defectos en su jugabilidad privan de convertirse en un clásico.

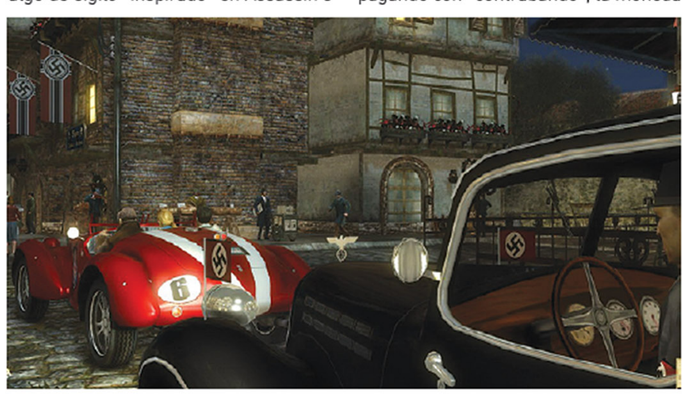




The Saboteur nos pone en el papel de Sean Devlin, un irlandés residente en París, mecánico de coches de carrera y piloto aficionado, que tiene una deuda de sangre pendiente de cobro con los nazis, y está dispuesto a saldarla con intereses. Pero como todo buen irlandés, en vez de correr a alistarse en las fuerzas aliadas, Sean hará las cosas a su modo. Así -sobre la base de que el enemigo de mis enemigos es mi amigo-, el mismo entrelazará su camino con el de la recién nacida Resistencia Francesa, en un intento por liberar a los parisinos y a toda Francia del yugo nazi, un acto de sabotaje a la vez.

En esencia, The Saboteur es un juego que combina la base de un Grand Theft Auto -robo de vehículos, conducción, combate en tercera persona- con algo de sigilo "inspirado" en Assassin's Creed -con un sistema para trepar edificios sujetándose de cornisas, adornos y los alféizares de las ventanas; puñalada silenciosa por detrás y todo-, y un elemento rolero en forma de "perks", nuevas habilidades que Sean irá adquiriendo al realizar ciertas acciones a lo largo de la campaña, entre las que se destacan, por ejemplo, mejoras en la capacidad de las armas, un menor retroceso de las mismas, mayor velocidad para plantar explosivos, y nuevos ataques cuerpo a cuerpo letales.

Para ajustarle cuentas a los nazis, Sean cuenta con la posibilidad de hacerse de todas las armas empleadas por el enemigo -pistolas Luger y Mauser, fusiles de asalto MP-40 y STG-44, Panzerfausts, Panzerschreks, escopetas, granadas, y demás -todo ello mejorable pagando con "contrabando", la moneda



GÉNERO
ACCIÓN EN TERCERA PERSONA

DESARROLLO
PANDEMIC STUDIOS

DISTRIBUCIÓN
ELECTRONIC ARTS

SITIO OFICIAL
SABOTEURTHEGAME.COM

MULTIPLAYER
NO POSEE

El original incorpora en la caja un código para descargar contenido adicional, como nuevos escondites y prostíbulos, y completa desnudez de las prostitutas.

REQUERIMIENTOS

Mínimos:

SISTEMA OPERATIVO
XP

PROCESADOR
CORE 2 DUO 2.4 GHZ

MEMORIA
2 GB RAM

VIDEO
GEFORCE 7800 GTX O
ATI RADEON X1800

Recomendados:

SISTEMA OPERATIVO
XP/VISTA/7

PROCESADOR
QUAD CORE 2.8 GHZ

MEMORIA
4 GB RAM

VIDEO
GEFORCE 8800 GT O
ATI RADEON HD 4850

SI JUGABILIDAD GENERAL. NOVEDOSO SISTEMA QUE EMPLEA EL DISEÑO DE ARTE COMO PARTE DE LA JUGABILIDAD. EL DISEÑO DE ARTE EN SÍ. MÚSICA. CANTIDAD DE ACTIVIDADES EXTRA. PERSONAJE PRINCIPAL.

NO CONTROLES DE CONDUCCIÓN. PROBLEMAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL. SISTEMA PARA TREPAR.

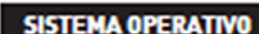


del juego-, así como con armas de fabricación norteamericana suministradas por la Resistencia, como el famoso fusil de asalto Thompson, o "Tommy Gun", y revólveres calibre .44. A su vez, fiel a la mecánica GTA, el mismo podrá hacerse con el control no sólo de automóviles de uso civil, sino de todo vehículo militar alemán al que pueda echarle mano, como APCs y tanques de varios tipos, todos ellos dotados de armamento principal y secundario.

Las misiones que propone la campaña incluyen eliminar a nazis prominentes, robar vehículos determinados, destruir todo tipo de estructuras y armamento alemanes, hacernos con un uniforme y suplantar a un general alemán, y -en un guiño a Indiana Jones- robar un "artefacto" descubierto en unas ruinas para evitar que los nazis puedan emplearlo a su favor, entre otras muchas. Fiel a la idea de ser un saboteador, el juego cuenta, además de las misiones que componen el argumento del mismo, con una enorme cantidad de actividades adicionales en forma de objetivos de "free play" que podemos destruir: emplazamientos de cañones antiaéreos, de campaña y grandes obuses navales, reflectores de búsqueda aérea, nidos de francotiradores, tanques, parlantes por los que se difunde la odiada propaganda nazi, puentes de ferrocarril, e, incluso, la posibilidad de eliminar a una buena cantidad de generales alemanes y sus matones de escolta.

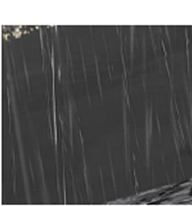
El juego cuenta con un sistema mediante el cual los alemanes suben su nivel de sospecha hacia nuestra persona de acuerdo a nuestras acciones: por ejemplo, correr, treparse a edificios o caminar a hurtadillas son catalogados como conducta sospechosa, elevando



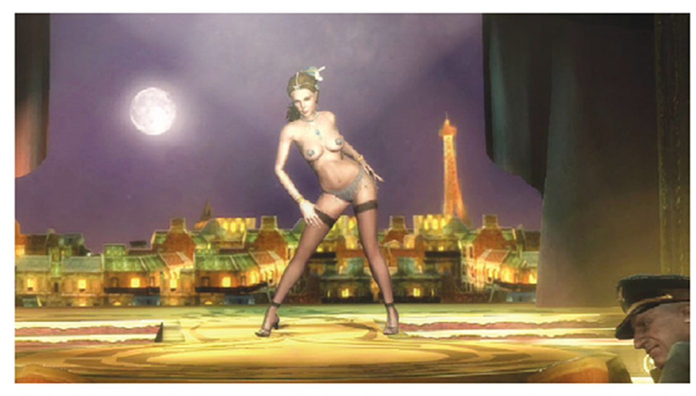




Más de 20 años atrás existió otro juego del mismo nombre. Saboteur era un título para consolas de 8 bits de Durell Software, que vió la luz en ZX Spectrum y Commodore 64. En él, encarnábamos a un saboteador mercenario, entrenado en artes marciales, que debía infiltrarse en una base militar y robar un floppy -no había ni CDs ni memorias flash en esa época- que contenía una lista de líderes rebeldes, y escapar.







Además de las misiones y objetivos de "free play", podemos participar de algunas carreras, e incluso hay una misión secreta de la que tomar parte si descubrimos dónde se realiza: una cacería de patos.

el nivel de sospecha hasta que, finalmente se da la alarma. A su vez, cada vez que realizamos un acto de sabotaje -ya sea por mandato de una misión o un "objetivo de free play", podremos ser descubiertos si realizamos esta felonía bajo la atenta mirada de algún soldado alemán, en cuyo caso el mismo dará instantáneamente la alarma con su silbato, salvo que logremos acabar con él antes que lo haga. Caso contrario -si no había guardias en las inmediaciones-, simplemente se determinará una "zona de sospecha" en torno al atentado, dentro de la cual se dará la alarma si somos descubiertos, mientras que, si nos mantenemos fuera de ella, gozaremos de inmunidad. The Saboteur emplea una mecánica al estilo GTA con cinco "niveles de alarma", que indican con cuánta insistencia y cuántos recursos los alemanes volcarán en pos de acabar con nosotros, de acuerdo al nivel de destrucción que hayamos causado: mientras más desastres cometamos, la zona de búsqueda se amplía, y los infantes "comunes" son reemplazados por tropas de élite, "escuadrones de terror", blindados, zeppelines con reflectores y ametralladoras, y por último, cazas ME-109. Las mecánicas de escape incluyen la obvia huida sobre ruedas, así como el uso de escondites, disimular besándonos con una mujer de la Resistencia, e incluso deshabilitar el interruptor de la alarma, si hay uno cerca.

La gran novedad que The Saboteur incorpora al género es una mecánica asociada con el color al estilo Okami, que refleja la voluntad de lucha del pueblo francés. El mundo de juego se halla dividido en zonas, las cuales se hallan pintadas de dos formas diferentes. Las







zonas completamente dominadas por los nazis están pintadas con una paleta en la que predominan los tonos en blanco y negro al estilo "film noir" con toques rojos para la sangre y los brazaletes nazis, y amarillos para las luces -si vieron Sin City sabrán a lo que nos referimos-. Son zonas en las que la voluntad de lucha de los franceses está por el suelo, y la Resistencia tiene poca fuerza. Por otra parte, las zonas en las que la Resistencia es fuerte y el dominio alemás es tenue, se hallan pintadas a todo color, con una viva paleta que refleja el estado de ánimo de los habitantes de esas zonas. Así, si eliminamos alemanes en áreas representadas en blanco y negro, le "devolvemos el color" a la ciudad, la "voluntad de lucha" sube, y los habitantes son más felices. Esto influye enormemente en la jugabilidad, ya que en las zonas en blanco y negro es mucho más difícil cumplir nuestros objetivos y escapar, mientras que en las zonas de color la cosa se simplifica, dado el menor número de soldados, y la asistencia espontánea de combatientes de la Resistencia.

Sin duda, el espectacular diseño de arte de The Saboteur hace justicia a una de las ciudades más hermosas del mundo, que ni siquiera durante la ocupación alemana perdió parte de su belleza -merecen una mención especial las construcciones emblemáticas como la torre Eiffel, el Arco de Triunfo, la Catedral de Notre Dame y los Campos Elíseos, representados con un cuidado y nivel de detalle magníficos-. Es muy notoria la forma sencilla, y a la vez muy efectiva, en que las dos paletas de colores se mezclan, con una transición muy natural de una a otra, que se nota tanto a nivel del suelo y todos los objetos



En las "zonas grises" el motor del juego nos presenta acciones contextuales de las que podremos participar. Por ejemplo, podemos dar la vuelta a la esquina y encontrarnos a un pelotón de alemanes a punto de ejecutar sumariamente a un grupo de civiles franceses, acusándolos de pertenecer a la Resistencia, mientras los mismos lloran pidiendo piedad. Ante ello, podemos optar por intervenir y salvar al grupo de civiles -hasta hay un logro destrabable por salvar a una cierta cantidad de ellos-, o lavarnos las manos y seguir nuestro camino.

SISTEMA OPERATIVO



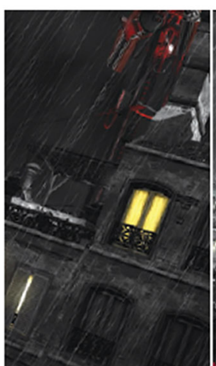
Sean Devlin está inspirado en Charles Frederick William Grover-Williams (1903-1945), nacido en un suburbio de París, hijo de padre británico y madre francesa, piloto de Grand Prix y héroe de guerra. Por hablar perfecto inglés y francés, el mismo fue reclutado por el SOE (Special Operations Executive) británico para formar células de la Resistencia Francesa especializadas en sabotaje. Fue capturado en 1943 por la SD, el servicio de inteligencia de las SS alemanas, y ejecutado en Berlín en 1945. En la foto, Grover-Williams en el Grand Prix de Mónaco, 1929.



que nos rodean, como en el cielo, de un azul límpido y brillante en las zonas "libres", y cubierto por perennes nubes de lluvia en las dominadas por los nazis. Este impactante diseño visual, junto a la maravillosa banda sonora -dotada de temas de Ella Fitzgerald, Nina Simone y una rara gema, el tema "Koop Island Blues" del grupo escandinavo de acid jazz Koop, con la noruega Ane Brun en voz- contribuye a crear una ambientación muy inmersiva, que hace de The Saboteur una gran experiencia, que alcanza su pico máximo de satisfacción cuando cumplimos una misión clave del argumento, y liberamos una zona del dominio nazi, con la consiguiente transición de los grises, la lluvia y los ladridos nazis a los tonos luminosos, las risas y la típica música de organillo francesa.

Es una lástima que todas estas bondades se vean levemente empañadas por un sistema de conducción un tanto duro, una inteligencia artificial enemiga deficiente, y un sistema para trepar que, sin ser malo, comparado con el de Assassin's Creed, se antoja básico y aburrido. Sin embargo, estos defectos que impiden a The Saboteur convertirse en un clásico, no opacan el enorme trabajo artístico realizado, así como el hecho de que nos encontramos ante un juego divertido, y con centenares de cosas para hacer, si queremos completarlo al 100%.

Tal y como sucediera con el caso de Microsoft, Ensemble Studios y Halo Wars; The Saboteur constituye un excelente legado de la ya extinta Pandemic Studios, y nos deja preguntándonos los motivos por los que EA decidió cerrar un estudio con un historial de buenos títulos detrás.





The Saboteur
Guía

Siendo The Saboteur un juego de mundo abierto en tercera persona, podríamos llegar a creer que los consejos generales aplicables a la mayoría de los juegos "a lo Grand Theft Auto" deberían serlo también a éste. Sin embargo, el particular entorno en el que se desarrolla la trama, unido a la fuerte carga de sigilo de The Saboteur, hacen necesaria una guía más específica. En virtud de la longitud de la campaña del mismo, una guía misión por misión no es practicable, debido a que la misma ocuparía la mayor parte de las páginas de este volumen. Sin embargo, podemos ofrecerles una serie de consejos que los van a ayudar a sortear la mayoría de ellas, así como a desenvolverse más eficientemente en la ciudad de París ocupada por los nazis. Aquí van:

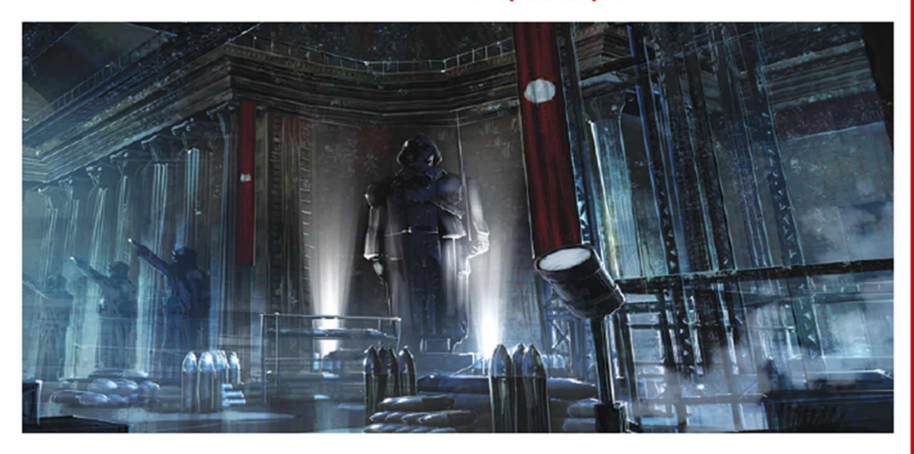
-Es una buena idea llevar siempre el máximo de dinamita y RDX que Sean pueda cargar. Más de una vez, durante el desarrollo de una misión se toparán con algún objetivo de "free play" que querrán destruir como bonus, y descubrir que no llevaban explosivos no es una grata sorpresa. Y tienen que ser explosivos. Las granadas, por regla general no son efectivas para ese cometido.

-No es necesario dinamitar los parlantes que difunden la propaganda nazi, pueden destruirlos a tiros. La misma regla corre para las gasolineras de los alemanes. Dispárenle a los tanques de combustible y disfruten el espectáculo.

-Cuando se hallen en mitad de una cuadra con alemanes disparándoles desde ambas bocacalles, si pueden, métanse en el primer coche que encuentren y huyan. La protección extra que proporciona el auto puede significar la diferencia entre la vida y la muerte. Caso contrario, si tienen que escapar por las azoteas, intenten ubicar un caño de desagüe de los techos para trepar mucho más rápido que si lo hacen sujetándose de las ventanas y cornisas, con lo cual recibirán muchas menos balas.

-Cuando tiren abajo una torre con explosivos, aléjense a una distancia prudencial. No sólo la explosión puede acabar con Sean, también morirá si le caen encima los escombros que se vienen abajo.

-La moneda del juego es el "contrabando", con el cual se pagan tanto las armas como las municiones y las mejoras de las mismas. Una forma rápida y eficiente de obtener una buena cantidad de "contrabando" es la siguiente: localicen un emplazamiento de cañones antiaéreos en la terraza de un edificio. Suban, maten a los dos servidores del cañón y en vez de destruirlo, tomen posesión del mismo. Generen un nivel de alarma de nivel 2 al menos, disparándole a los alemanes que se encuentran en la calle, y luego diviértanse usando el cañón antiaéreo para derribar zeppelines hasta llegar al nivel 5 de alarma, en el cual serán atacados



por cazas ME-109. Aguanten todo lo que puedan, la destrucción de cada zeppelin les reportará 50 de contrabando, y cada caza, 110. Pueden acelerar el incremento del nivel de alarma eliminando periódicamente a los alemanes que se juntan en la calle con fusiles, ametralladoras y granadas. Cuando finalmente Sean muera, NO CARGUEN un juego salvado anterior. Acepten la muerte y elijan "regresar al cuartel de la Resistencia", con lo cual Sean reaparecerá en el escondite de la Resistencia más cercano habiendo acumulado una buena cantidad de contrabando, usualmente, unas 10.000 unidades o más.

-Es una buena idea destruir todos los objetivos de "free play" que puedan. Hacerlo no sólo prolonga la vida útil del juego, sino que también suma contrabando para comprar material, y elimina focos de control nazi, facilitando la huída durante las misiones.

-Preocúpense por habilitar el "perk" que les otorga un coche de carreras disponible en el garaje, y adquieran en el mercado negro la mejora de coraza del coche de nivel 1. Seleccionado como vehículo de escape, un coche de carreras "con piel reforzada" es una poderosa herramienta que les permitirá escapar indemnes de más de una situación comprometida.

-A la hora de gastar los puntos de contrabando, lo primero es comprar las armas que se van habilitando. Una vez que se habilita una, si Sean muere, podemos ir al vendedor del mercado negro más cercano y tomarla con un par de cargadores en forma gratuita, sólo hay que pagar la munición extra si queremos cargar la capacidad máxima.

-No intenten realizar las misiones completamente "sigilosas". Muchas veces, lo mejor es emplear una mezcla de combate y sigilo para lograr nuestros objetivos.

-Una vez que ha sonado la alarma, hay varias formas de acallarla: escapar de la zona de persecución, meternos en un escondite, o encontrar el interruptor de la alarma y apagarla. También es posible acabar con todos los alemanes que nos hayan descubierto antes que los mismos suenen el silbato.

-Antes de progresar mucho en la historia, intenten realizar las acciones que habilitan los "perks". Los que mejoran la cantidad de explosivos que puede cargar Sean, así como los que nos otorgan ataques silenciosos letales, son particularmente útiles.

Análisis



GUERRA FRIA ULTIMO MODELO

Pocos juegos pueden darse el lujo de autoproclamarse de culto, y Operation Flashpoint: Cold War Crisis se encuentra dentro de ese selecto grupo, habiendo cosechado miles de fanáticos que aún continúan jugando a esa primera entrega. Es por eso que esta segunda parte, ya bajo el sello exclusivo de Codemasters, acaparó toda la atención desde su primer anuncio. Pero es hora entonces de ver en que han resultado tantas promesas.

El conflicto planteado en Dragon Rising es uno rebuscado, en el que Rusia y China se debaten la soberanía sobre la ficticia isla de Skira, rica en recursos petroleros. En medio de este marco, Estados Unidos acude en ayuda de Rusia. Deberemos entonces tomar comando de un pelotón en el frente de combate, cubriendo un vasto territorio que se extiende por más de 250.000 kilómetros cuadrados, en los que aprenderemos a pensar dos veces antes de dar cada paso, puesto que los combates no son siempre la primer opción, y tendremos que acostumbrarnos a intentar esquivar el conflicto armado siempre que podamos, puesto que una sola bala bien puesta puede acabar con nuestra vida y nuestra misión. En este sentido, encontramos uno de los peores defectos del juego, y es que en muchas misiones nos encontramos con eventos predefinidos, los cuales en algunas situaciones no suceden como es debido, lo que nos obliga a tener que reiniciar por completo una misión. Imagínense el recorrer durante media hora una porción de la isla, para luego llegar a un poblado en el que tendríamos que recibir soporte aéreo, para solo darnos cuenta de que esto nunca sucede, y que en vez de ello, recibimos una hermosa pantalla de misión fallida.

El grupo al que comandamos puede ser controlado mediante un árbol de opcio-





nes extenso. De hecho esto, que puede parecer como una bendición para los amantes de la estrategia, se termina transformando en un punto negativo, ya que las órdenes deben ser dadas en tiempo real, y en muchas ocasiones el encontrar la indicada para la situación nos hace perder segundos vitales en el combate, en los que quedamos a merced del enemigo navegando en divisiones y subdivisiones de una misma órden. El sistema de acciones resulta efectivo, pero sin lugar a dudas que necesita de mayor pulido para ser más efectivo. Esto va de la mano de los niveles de dificultad seleccionables, ya que en los más sencillos no será demasiado necesario el hacer uso de estas órdenes, pero los más elevados van a requerir de nuestro planeamiento táctico y estratégico permanente.

A la hora de combatir, nos encontraremos con un interesante arsenal compuesto por más de 70 armas, todas ellas con física y trayectoria balística propias, por lo que hay que considerar lo que intentamos realizar con cada una, puesto que una pistola puede no ser suficiente para matar a una persona a 100 metros de distancia. Los vehículos, en contra-

SI LA CLÁSICA Y TENSA JUGABILIDAD DEL FPS DE TINTE REALISTA. EL MULTIPLAYER

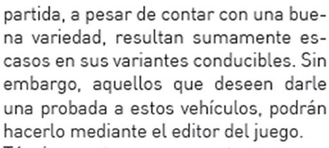
NO TÉCNICAMENTE POCO PULIDO. SISTEMA DE ÓRDENES COMPLEJO INÚTILMENTE.

Recorrer la isla de punta a punta requiere de 9 horas de tiempo real, si se efectúa a pie. Sin embargo, esto solo es posible mediante el editor de misiones



GÉNERO	ACCIÓN EN 1RA. PERSONA
DESARROLLO	CODEMASTERS
DISTRIBUCIÓN	CODEMASTERS
SITIO OFICIAL	FLASHPOINTGAME.COM
MULTIPLAYER	4 COOP. / 32 COMPETITIVO

El juego multijugador no soporta servidores dedicados, lo que constituye un factor a tener en cuenta a la hora de armar partidas estables.



partida, a pesar de contar con una buena variedad, resultan sumamente escasos en sus variantes conducibles. Sin embargo, aquellos que deseen darle una probada a estos vehículos, podrán hacerlo mediante el editor del juego.

Técnicamente, nos encontramos con un producto sólido, basado en el motor EGO, propietario de Codemasters, que soporta enormes distancias de visión de hasta 35km. Sin embargo, tampoco podemos decir que nos encontramos frente a una maravilla tecnológica, ya que los modelos y escenarios denotan en ocasiones una escasez de detalles, y ni qué hablar de las texturas, que al acercarnos tan sólo un poco denotan no estar a la altura de los tiempos que corren. Ni mucho ni tanto, y definitivamente no logra alcanzar el impresionante nivel de detalle mostrado en las presentaciones anteriores a su lanzamiento.



La ficticia isla de Skira, donde transcurre el juego, está basada en realidad en la verdadera isla de Kiska, que forma parte del archipiélago de las Aleutianas, localizado al este de Alaska.

El multijugador se compone de un modo cooperativo en línea hasta para cuatro jugadores, que resulta sumamente entretenido, al poder encarar cada una de las misiones teniendo a otros amigos de miembros del escuadrón, y no a inertes -y en muchos casos estúpidos- personajes controlados por la PC. En este modo, hay que tener en cuenta que no nos podemos separar a más de 270 metros de cada compañero.

El multijugador competitivo, por su parte, incluye partidas de hasta 16vs16, en modos clásicos de juego como Annihilation e Infiltration, en terrenos limitados a 4 kilómetros cuadrados de extensión, para evitar la dispersión innecesaria de la acción.

No estamos en presencia de la octava maravilla del mundo, y sin lugar a dudas que no estamos tampoco en presencia de una digna secuela de Cold War Crisis. Son muchos los elementos que se perdieron en el camino en este Dragon Rising, y los tiempos actuales también han cambiado lo suficiente como para que lo que antes apasionaba ahora no divierta tanto. Sin embargo, estamos en presencia de un título sólido, y una experiencia diferente a lo que los amantes de los juegos de acción de éste género estamos acostumbrados. Recomendable. **Fareh**



REQUERIMIENTOS

Mínimos

PROCESADOR	DOBLE NÚCLEO 2.4GHZ
MEMORIA	1 GB RAM
VIDEO	GEFORCE 7600GT RADEON X1600

Recomendados

PROCESADOR	CUATRO NÚCLEOS 2.0GHZ
MEMORIA	2 GB RAM
VIDEO	GEFORCE 8800GT RADEON 4850

Consejos





TIP 1

Tener en cuenta que las armas siempre estarán limitadas a lo que obtengamos al comienzo de cada misión, y a lo que encontremos en los cuerpos de los enemigos, por lo que siempre es recomendable conocer cuál es el arma con la mejor mira telescópica, y, de ser posible, termal. A su vez, siempre es conveniente elegir la ráfaga de disparo semi automática, ya que es la que asegura una menor dispersión. De la misma forma, tendremos que intentar pasar la mayor parte del tiempo de rodillas o cuerpo a tierra, ya que esto mejora nuestra puntería notablemente, a la vez que nos hace objetivos más difíciles para el enemigo.

TIP 2

Siempre tener en consideración a nuestros compañeros, ya que serán absolutamente necesarios para el éxito de cada misión, y si intentamos transformarnos en héroes, lo más probable es que terminemos con una bala en la frente. Además, recordemos que siempre es conveniente atacar a la distancia, y que cuando seamos vistos, lo más recomendable es contraatacar las ráfagas de fuego enemigas, teniendo precaución de no descubrirnos demasiado. Doble atención con el fuego aliado, que puede generarnos bajas en más de una descuidada ocasión.

TIP 3

Cuando seamos heridos en combate, deberemos aplicarnos un parche o moriremos al cabo de un tiempo. Y si no nos podemos mover, entonces tendrá que ser un miembro de nuestro grupo el que nos aplique el parche. Tener en cuenta que las lesiones perdurarán durante la misión, de modo tal que si somos impactados en un brazo perderemos puntería, si nos balearon una pierna no podremos correr, etc.



TIP 4

Tener muy en cuenta los contadores de cada misión, ya que el tiempo que en primera instancia puede parecer más que suficiente para completar una misión, puede transformarse en escueto más adelante si no aceleramos lo suficiente nuestro paso.

Trucos

Ingresar alguno de los siguientes códigos dentro del menú "Bonus Codes", para destrabar nuevas misiones. Nota: los códigos respetan mayúsculas y minúsculas.

CÓDIGO	MISIÓN
AmbushU454	Ambush
CloseQ8M3	Close Quarters
StrongM577	Coastal Stronghold
OFPWEB2	Debris Field
OFPWEB1	Encampment
BLEEDINGBADLY	Fire Team Engagement
RaidT18Z	Night Raid